THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年6月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第11号通巻72号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 11

1989.6.2

260 税込 YEN



話題の傑作パズルゲーム、その生いたちの謎を追う。

テトリス物語

田尻智がゲームをつくった!

クインティ

●好評連載中
PCエンジンクラブ
セガ・メガドライブクラブ
初級COM用語入門講座
ウィザードリィ友の会

●最新情報

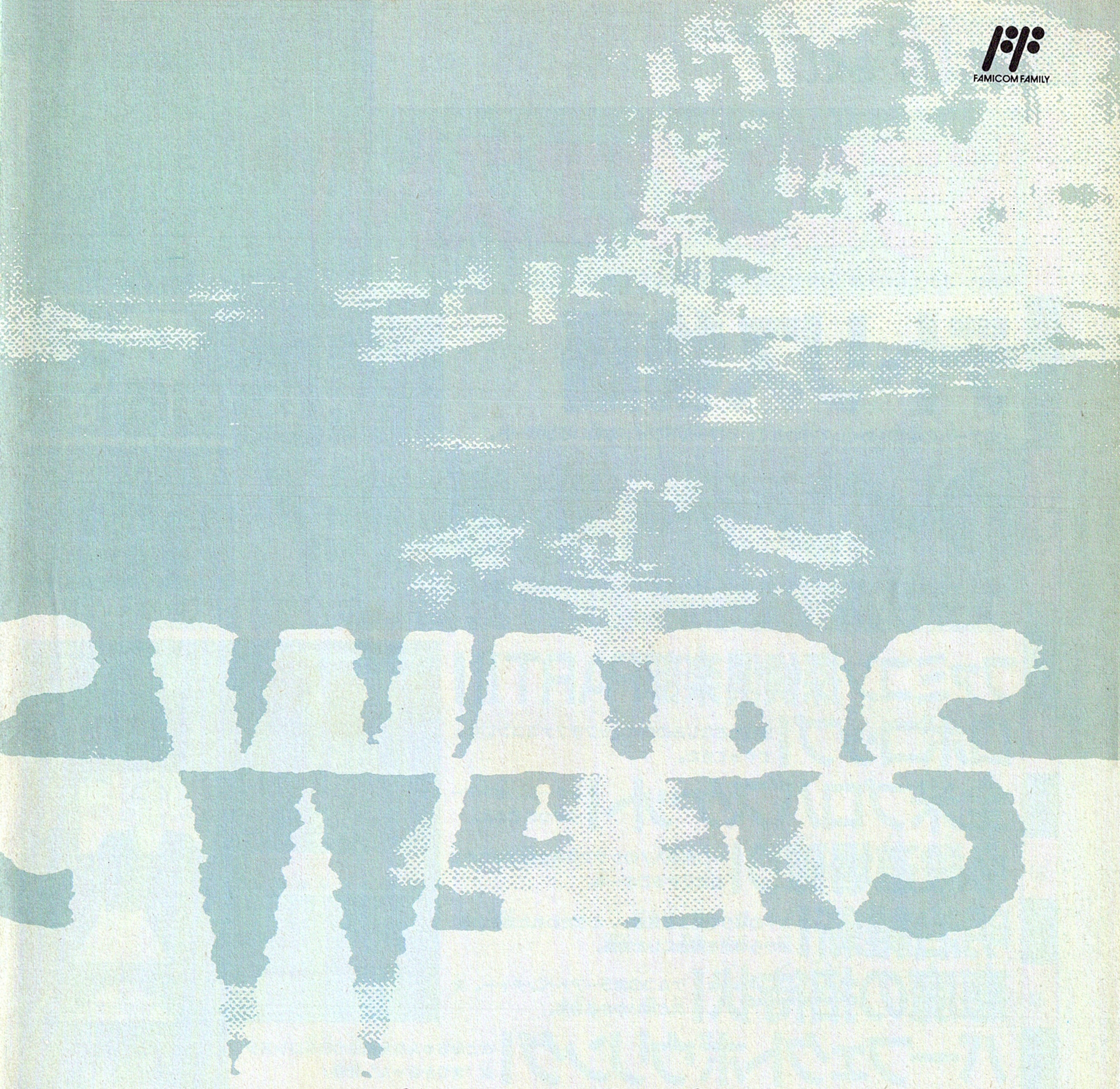
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

激亀忍者伝
ロボコップ
チャイルズクエスト
ファミコン探偵倶楽部パート2

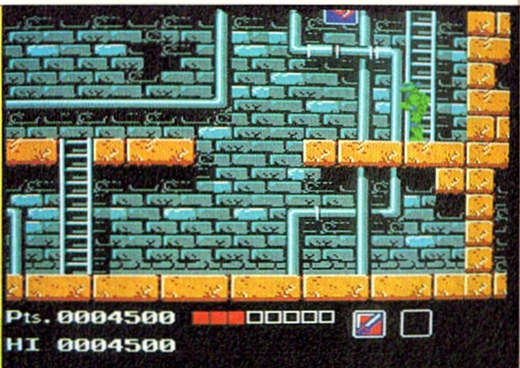
●RPGおたすけQ&A

天地を喰らう

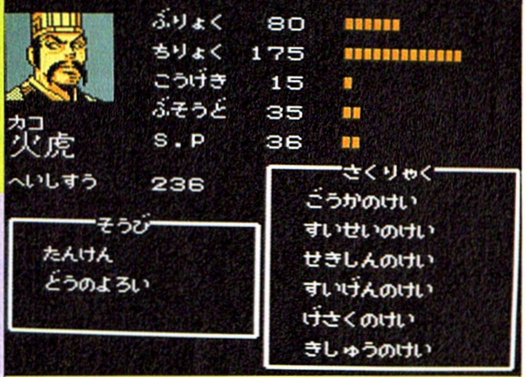
全米プロバスケット／必殺道場やぶり／明治維新／悪魔の招待状／パーフェクトボーリング



もくじ



Pts. 0004500
HI 0004500



ぶりょく 80
ちりょく 175
こうげき 15
ぶそうど 35
カコ
火虎
S.P 36
へいしすう 236
そうび
たんけん
どうのよろい
さくりゃく
こうかのけい
すいせいのけい
せきしんのけい
すいげんのけい
げさくのけい
きしゅうのけい

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

今日なんか、も一暖かいというより暑いんですね。初夏って感じです。緑が目にまぶしいです。さて元気にはじまるFNS。いってみよーか。



今回の注目ソフト

▲いよいよベスト3に突入の「MOTHER」この夏一番の期待作です。どこまで票をのばすか楽しみ。

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

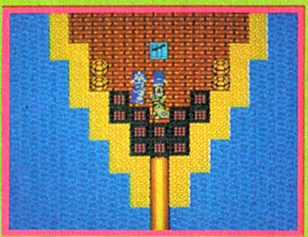
「ファミコン必勝本」Vol.10のアンケート・ハガキより

新作の発売が少ないせいか、このところ中古ソフトの市場が活発なようです。過去に買いのがしたものをさがしてみたり、最近はじめたばかりの人がマリオなどの基本ソフトをそろえたり…。ユーザーの年齢層もかなり広がっているようだし、人それぞれのゲームライフがあっていいよね。でもやっぱり新作情報はチェックしておくべきですね。では。

天地を喰らう、MOTHERついにトップ3に食い込む!

もうあとは気長に待つだけといったところのドラクエIVですが人気はあいかわらずのいきおい。カプコンの歴史RPG天地を喰らうが発売直前で2位に上昇。任天堂のMOTHERもようやくトップ3内にはいり、今後の伸びが期待できます。やはりRPGの人気は根強いものがあります。その他トップ10内は大きな変化なし。初登場では信長の野望・戦国群雄伝、甲子園といったところが目立っています。スーパーマリオ3、テトリスもまだ消えていません。

そろそろ秋以降の新作情報もふえてきます。次回はどう動くか!



順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	590
2	4	天地を喰らう	カプコン	238
3	8	MOTHER	任天堂	107
4	5	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	80
5	2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	64
6	3	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	63
7	7	ドラゴンバスターII	ナムコ	53
8	6	ウィザードリィII	アスキー	48
9	12	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	46
10	16	ベースボールスター	SNK	39

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	10	ファミコン探偵倶楽部パート2	任天堂
12	—	信長の野望 戦国群雄伝	光栄
13	—	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
14	—	甲子園	ケイ・アミューズメントリース
15	—	チャイルズクエスト	ナムコ
16	15	キャプテン翼2	テクモ
17	—	ファミコンジャンプ	バンダイ
18	19	激亀忍者伝	コナミ
19	14	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
19	—	北斗の拳3	東映動画
21	18	Might & Magic	学研
22	—	ウィロー	カプコン
23	—	新・燃えろ!! プロ野球	ジャレコ
24	—	帰って来た!軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル
25	—	サンダーバード	パック・イン・ビデオ
26	19	ジーザス	キングレコード
27	—	コズミックウォーズ	コナミ
27	27	テトリス	B.P.S
29	—	虹のシルクロード	ビクター音楽産業
30	17	マインドシーカー	ナムコ

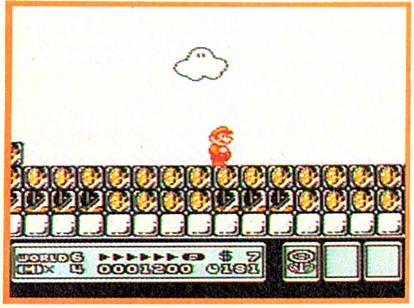
●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋

TOP 10

ここのところ1位に居座ってしまった「スーパーマリオ3」です。そんな折も折、安定して上位に顔を並べる作品群のなか、グーッと食い込んできた「ダウンタウン熱血物語」の健闘ぶりは、光ります。

「ドラバスII」「ドラスピ」のナムコの新作は、中位をキープ。「ジンギスカン～」がこれに続き、なんと「ドラクエIII」がチャートイン。新旧、多ジャンル、多メーカーが、まさに入り乱れてのトップ10になってます。これが消費者心理ってものなんだと思います。　（ヒラ坊）



◀一時期、一位の位置を手離したものの、ずーと一位の「スーマリ3」。いったい何本売れたのやら。任天堂、さすが本家本元のパワーです。

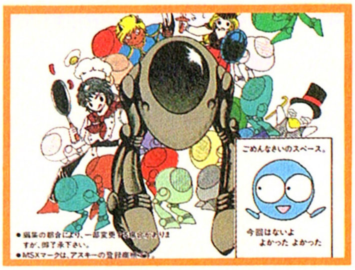
	前回		
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	ー	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
3	2	ファミコンジャンプ	バンダイ
4	ー	ロックマン2	カプコン
5	ー	ドラゴンバスターII	ナムコ
6	ー	ドラゴンスピリット	ナムコ
7	ー	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄
8	10	アフターバーナー	サン電子
9	ー	ドラゴンクエストIII	エニックス
10	ー	がんばれペナントレース	コナミ

●パソコンゲーム

TOP 10

「ディスク・ステーション」は、早くも4号。相変わらず売れております。超大作ばかりの今、手軽に遊べるソフトが見直されつつあるようです。これは、テトリスのヒットからも証明できますね（なんと、今回は第3位っ／）。さて、注目作は、アートディンクの「大海令・大日本帝国海軍の軌跡」。いつも妙に味のあるソフトを創り続けるアートディンク。今回も、ユ－ザーの期待を裏切りません。ボーステックがリリースするソフトは「銀河英雄伝説」。同名の小説をゲーム化したものです。田中芳樹ファンは、要チェック／　（迫私主税）

	前回	タイトル	メーカー／機種
1	ー	DISK STATION 4号	コンパイル／MSX2
2	3	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC-9800・8800シリーズ他
3	8	テトリス	B.P.S.／PC-9800・8800他
4	2	アフターバーナー	CSK総合研究所／FM TOWNS
5	ー	水滸伝・天命の誓い	光栄／PC-9800・8800・X1
6	1	スタートレーダー	日本ファルコム／PC-8800シリーズ
7	ー	大海令 大日本帝国海軍の軌跡	アートディンク／PC-9800他
8	ー	銀河英雄伝説	ボーステック／PC-9800シリーズ
9	10	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-9800他
10	ー	スタークルーザー	アルシスソフトウェア／X68000



◀春号に引きつづき4号も一位の「ディスクステーション」。コンパイルです。

●アーケードゲーム

TOP 5

今号のテーブルタイプ上位は前回とあまり変わらず。1～3位まで、順位が固定したまんま、でした。「テトリス」「レッスルウォー」のセガコンビに肉薄する連続3位の「ファイティングファンタジー」は、新・常連になれるか？　今までありそうでなかった格闘場もので、意外と残酷な雰囲気も漂っていて、ウケています。ところで、独走「ウイニングラン」に待ったをかけそうな大作レースゲームが登場しました。「HARD DRIV'IN」ア（アタリ）です。軽く注目しておきたい。　（ヒラ坊）

テーブル型

	前回		
1	1	テトリス	セガ
2	2	レッスルウォー	セガ
3	3	ファイティングファンタジー	データイースト
4	5	四川省	アイレム
5	4	ブラストオフ	ナムコ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ウイニングラン	ナムコ
2	2	オペレーションサンダーボルト	タイトー
3	3	ファイナルラップ	ナムコ
4	4	ターボアウトラン	セガ
5	5	ファイナルラップ	ナムコ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

ゴールデンウィークも終わったし、何となく緊張感のなくなってしまうこの頃。みなさんどうおすごしですか？　五月病なんか吹きとばす勢いでソフトスクランブルです。

5月19日～6月2日発売スケジュール

5/19	天地を喰らう	カプコン
19	ベースボールスター	SNK
23	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂
26	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
26	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル

ベースボールスター

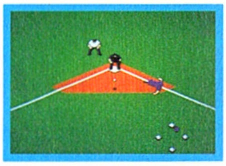


■SNK　■カセット
■発売中
■￥5900(税抜き)

選手の成長システムに加え、球団単位の収益金、トレード、新人獲得の要素を持つアクション系の野球ゲーム。プレイモードも多数。

●「ファミスタ」以降の野球ゲームの中ではいちばん好き。一見すると地味だけど、プレイすればハマること確実。特にオリジナルチームを育てていく過程は、ＲＰＧ感覚で楽しめる。選手の能力ポイントの種類が豊富だから、思いどおりの個性を作れちゃうのだ。素直に感情移入できるのがイイね。(ミラクル大浪)

●チーム作りとゆー作業は、頭がお猿さんのボクにとってちょっとした苦痛となる。でも、ベースタには、そういった苦痛を感じさせない魅力がイッパイ！　キャラクターのリアルでダイナミックな動き、打球の飛び方、どれをとっても実に良くできているのだ。久々に興奮できる野球ゲームだネ!!　(チャダ)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

スーパーチャイニーズ2

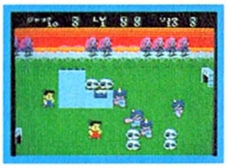


■カルチャーブレーン　■カセット
■5月26日発売
■￥5900(税抜き)

フィールドの移動や、街のメッセージなどは本格ＲＰＧ仕立て。一転、戦闘時はアクション格闘モードになる。システム複合型。

●基本はよくあるＲＰＧなんだけど、戦闘モードやアクションゲームになっているのがいい、経験値上げのための戦闘も、これなら楽しくできるしね。しかも２人同時プレイもできちゃうんだから、楽しさ２倍、て感じ。おまけの運動会モードも２人でやると、コレがミョーにもえちゃうのだ。　(大堀康祐)

●ＲＰＧの戦闘シーンに、前作の「スーパーチャイニーズ」をすっぽり収めちゃったんだから、すごくないわけがない。さらになぜか、運動会までできるんだから、すごいとしかいいようがない。ゲームの足し算を見せられた感じだ。――天才より秀才。ヒラメキ型より努力型。人間でいうとそんなタイプ。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

ファミコン探偵倶楽部 PARTII 前編



■任天堂　■ディスク
■5月23日発売
■￥2600(税込み)

少女の殺人事件と、学園にまつわるミステリーを題材にした本格推理ＡＶＧ。前回同様、前・後編２枚組ディスクで発売される。

●手元に途中バージョンしかないので最後までいっていないけど、シナリオ設定がオカルトとミステリーをうまく組み合わせてあるため、すんなり引き込まれる。しかし、グラフィックがもうちょっと何とかならないだろうか！ミステリーＡＶＧの絵もそろそろ平面的線画は卒業してもいいのでは!?　(ＲＹＯII)

●今回のストーリーは、どこの学校にでも１つはあるようなウワサ話がテーマ。前作の横溝正史っぽいおどろおどろしい雰囲気よりも現実性があって私は好きです。特に学生の皆さんには、身近に感じられる人達がたくさん登場してくるので、より入り込みやすいんじゃないかしら　(マッキー)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

パワーゴルフ



■ハドソン　■ＰＣエンジン
■5月25日発売
■￥5800(税抜き)

アクション性の強いゴルフゲーム。モードは、ストローク、マッチ、コンペティションの３種。3人まで同時プレイできる。

●ヘルマッチがおもしろいし、ペリア方式のコンペもいい。だけど、操作が任天堂式のため、曲がる曲がる。つまり、ミスショットが出やすいのだ。ま、ホンモノに近いって言えば、そのとおりなんだろーけどね。慣れるまではＯＢの嵐を覚悟することが必要。全体的なデキは、いい線いってるよ、これ。(北枕獲)

●ショットタイミングをはずすと大曲りするのがツライけど、私はこの任天堂タイプのアクションが気に入ってます。ヘルマッチにペリア方式のコンペもよいです。操作性、グラフィック、リアリティーとも水準以上。で、最高！といえるかというと、正直なところ、どこかもの足りない。高望みかな。　(ハルク)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

「風薫る…」といわれている5月ももう中盤。早いものでもう南の方では梅雨入りの話が聞こえてきてもおかしくない頃になりました。みなさんの住んでる所はどうですか？　さあ外は雨でも心はいつも五月晴れのアナタに送るインフォメーション。

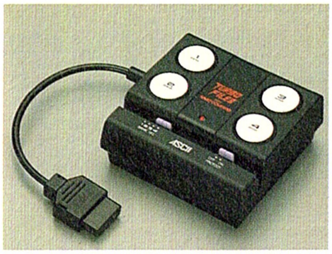
GOODS グッズ

ターボファイルII

アスキーから発売され、「ウィザードリィ」などでお世話になった人も多いと思われるデータセーブ装置『ターボファイル』。この度、その上位機として発売されるのが『ターボファイルII』。

４つのＲＡＭを別々に持つため、データ記憶容量は前作の４倍にまで増えた。またデータＲＯＭスロットが付いている。これは、今後アスキーなどから発売予定のデータ専用ＲＯＭを使用し、カートリッジに新データを送り込むというもの。

５月30日、￥5900でアスキーより発売予定



ALBUM アルバム

カプコンBGM集

数々のゲームミュージックソフトを発売してきているサイトロンレーベルから今回、『ストライダー飛竜』のタイトルでアルバムが発売される。ゲーセンで人気の同名ゲーム、そして「天地を喰らう」のカプコンの作品２本のオリジナルＢＧＭを完全収録。演奏はカプコンのゲームミュージックバンド"アルフ ライラ ワ ライラ"によるもの。

発売日は５月21日、ＣＤ￥2550（税抜き）、ＣＴ￥2290(税抜き)。特典としてＣＤのみピクチャー版、「ストライダー飛竜」の楽譜が付く。



▲ゲーセンで人気の「ストライダー飛竜」、「天地を喰らう」のカップリング

VIDEO ビデオ

メイキングオブ…

「お葬式」「タンポポ」「マルサの女」などで、次々と邦画の新境地を開拓している伊丹十三監督。彼が手掛けたホラー映画「スウィートホーム」も、アメリカの本格的なＳＦＸ技術を駆使した今までにない作品だったよね。

この「スウィートホーム」のメイキング版が、今度ビデオで登場することになった。その名も「ＳＦＸ大冒険・スウィートホームへ連れてって」。驚くほど緻密なＳＦＸ技術や特殊メイクの舞台裏がたっぷり見ることができるのはもちろん、笑える要素も満載！　ビックリとアハハの連続であっという間に１時間半がたってしまうという感じだ。映画制作の舞台裏を見せるいわゆるメイキング物は大流行だけど、さすが伊丹作品のメイキングだけあって一味違った面白さだ。

６月１日東宝より発売。値段は￥6300(税抜き)。なおレンタルでは既に５月15日よりリリースが開始されている。



◀不気味に焼けただれた死体(?)とニッコリほほえむ伊丹十三氏

PRESENT プレゼント

「天地を…」ポスター

カプコンより発売になった歴史ＲＰＧ「天地を喰らう」オリジナルポスターを必勝本読者30名にプレゼントします。このポスター、本宮ひろ志が描いた中国武将たちの姿がＢ２版の大きさで迫力万点。全ポスター、本宮ひろ志の直筆サインつきです。応募先は、

〒102 東京都千代田区麹町５－５－５ ＪＩＣＣ出版局ファミコン必勝本「天地を喰らうポスタープレゼント係」まで。あなたの住所、氏名、年齢を忘れずに書いて下さい。

締切りは６月２日(金)当日消印有効。



◀「天地を喰らう」本宮ひろ志直筆サインつきＢ２版ポスター。ファミコンも現在発売中！

PRESENT プレゼント

カセットプレゼント

上のポスタープレゼントに引き続き、「天地を喰らう」オリジナルミュージックテープを抽選で200名にプレゼント。

応募方法は、官製ハガキに、

１：住所、氏名、年齢、生年月日、電話番号　２：現在、一番気に入ってるゲームソフト名　３：現在買おうと思っているゲームソフト名　４：カプコンに対する意見　の以上４項目を明記の上〒540 大阪市中央区大手通１－４－12 (株)カプコン「天地を喰らう」ミュージックテープ・ファミコン必勝本係まで送って下さい。ポスターとあて先が違うのでまちがえないでね！



RECORD レコード

チャイルズシングル

「ラサール石井のチャイルズクエスト」のシングルレコードが6/7、リリースされます。歌うのはもちろんチャイルズ。

Side-A「レベルＵＰ！　ときめいてチャイルズクエスト」。Side-B「花のチャイクエ音頭」。

Ａ・Ｂ面とも、「チャイルグクエスト」のオリジナルゲーム音をアレンジした楽曲です。乞う御期待！



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後６時30分～７時

5/19 今回の「名人に挑戦」はコナミの"激亀忍者伝"。登場するのは尾花名人。「最新ソフト情報」はバンダイ"ＳＤガンダム ガチャポン戦士２"。「ファミッ子攻略塾」はカルチャーブレーンの"シェラザード"。なつかしの名作登場だ！

5/26 「名人に挑戦」はデータイーストの"ホームランナイター"。登場は竹内名人。「最新ソフト情報」はタイトーのＰＣ"ニンジャウォリアーズ"。その他、最新ファミコンソフトも紹介。「ファミッ子攻略塾」はカルチャーブレーンの"スーパーチャイニーズ２"

お詫び…前回Vol.10におきまして本文中に意味不明箇所があり、読者および関係者に後迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

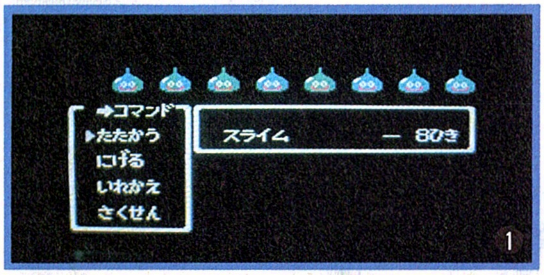
ドラゴンクエストⅣジャーナル

Dragon Quest Ⅳ JOURNAL

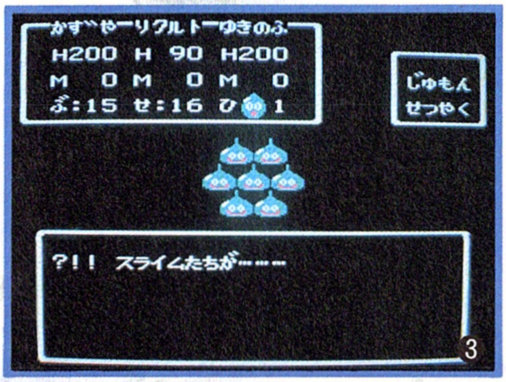
導かれし者たち

今回から、ドラクエ・コーナーがちょっぴり模様替え。今後ますますパワーアップしてドラクエⅣの最新情報をお届けしていくぞ！　改装第1回目は、モンスター特集をお送りしよう。

キングスライムのナゾに迫る！







❶画面いっぱいに並ぶ8匹のスライムたち。登場の仕方は今までと変わらない。❷1匹のスライムが真上にジャンプ！　すると他のスライムたちは真ん中へと寄ってくる。❸真ん中に集まったスライムたちの上に、最後の1匹がのっかると…❹キングスライムの誕生だ！　ただし、このキングスライムがどんな攻撃をしてくるか、8匹じゃないと合体できないのか、未だナゾの部分も多い

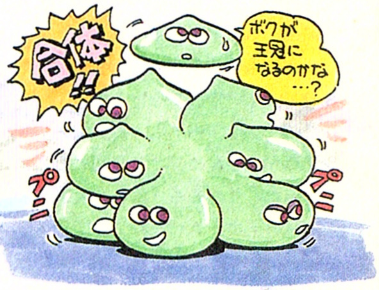
キングスライムは合体モンスターだった!!



あのスライムがパワーアップしたぞ

ドラクエⅣは、あらゆる面において前作よりもパワーアップしている。8人パーティーに馬車、ＡＩに作戦コマンドと、これまでに発表されてきた情報を見ただけでもハッキリわかるハズ。さらにそれは、敵のモンスターだって決して例外ではないのだ。モンスターたちも今まで以上にパワーアップして登場することになる。それも、今まで見たこともないような、驚くべき進化を見せるのである。

パワーアップした代表的なモンスターとしては、スライムがあげられる。ザコキャラというよりは、ドラクエーの人気者といったイメージの強い、あのスライムだ。今までは、弱いだけでこれといった特徴のなかったスライムだが、今回はとんでもない実力を秘めている。なんと、スライムたちは力を合わせて、合体攻撃を仕掛けてくるのだ。8匹のスライムが合体してどうなるか、左の写真を見てもらえばよくわかるハズだ。今までのようにスライムを甘く見ていると、痛い目にあうことになるぞ！



100種類以上ものモンスターが待ちうける

バラエティー豊かなモンスターたち

憎むべき敵でありながらも、それ以上にドラクエの大きな魅力となっているのがモンスターたちだ。今回登場するモンスターは、今までのドラクエシリーズに比べて、はるかにバラエティー豊かなものとなっているぞ。おなじみドラゴンタイプに人タイプ、昆虫タイプのほか、気体や液体のモンスターなども登場してくるのだ。さらに、今までにないまったく新しいタイプとして、2種類のモンスターが組み合わされた複合モンスターも用意されている。

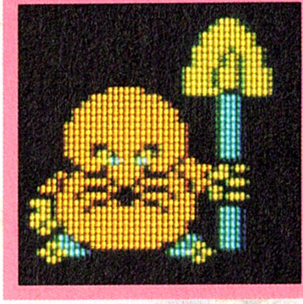
また、種類が増えただけじゃなくて、行動パターンなんかも多様化している。おそらく特殊攻撃の種類も、より豊富になっているのではないだろうか。他のRPGを見てみると、石化をはじめとして、ドラクエでは使われていない特殊攻撃がまだまだたくさんあるもんね。ひょっとしたら、まったく新しい特殊攻撃があるかもしれないぞ。

今のところまだはっきりとした数はわからないけど、全部で100種類以上のモンスターが登場することは確実だ。



⬆モンスターたちは前作以上に、多種多様の攻撃を仕掛けてくることは間違いない。見かけにダマされて油断するな！

いたずらもぐら



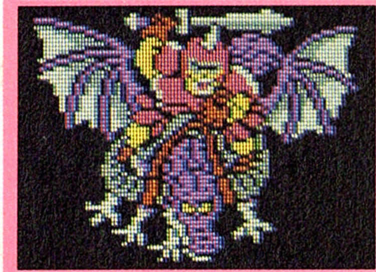
手に持ったシャベルは、いったい何を意味しているのだろう。まさか、あのシャベルを使って攻撃してくる、なんてことはないだろうな

はえおとこ



なかなか気味の悪いモンスターだ。でも、なぜかそれほど手強いって印象は受けないんだよね。せいぜい毒を吐くぐらいなんじゃないのかな

ドラゴンライダー



ドラゴンと、その上にまたがる人（？）でつくられている複合モンスター。モチロン、人とドラゴンは、別々に攻撃してくるのだ。発表されてるモンスターの中では、いちばん強そう

コンジャラー



名前からもわかるように、魔法使いだよね。とはいっても、あんまり強力な魔法は持ってないんじゃないかな。こわそうな顔してるんだけどね

未確認のモンスターたち

リリパット
おにこぞう
はしりとかげ

上にあげた3匹のモンスターは、まだ正式には発表されていない、未確認モンスターなのだ。というわけだから、今回は名前を紹介するだけに、とどめておいた。だって、もしかしたらボツるかもしれないじゃない。ただ、ドラクエⅣの広告なんかにはイラスト付きで出てくるので、その姿を見たことのある人もけっこういるんだろうね。

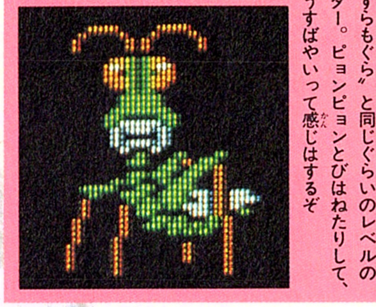


⬆“おにこぞう”って、どちらかといえばⅢの“ベビーサタン”みたいなタイプなんじゃないのかな。リリパットは初めて見るタイプなのだ



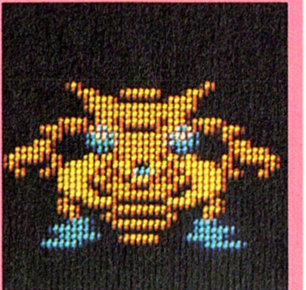
⬆とかげはどことなく“ドラゴン”に似ている気がする。もしかしたら“はしりとかげ”って、ドラゴンパピーのような存在なんじゃなかろうか

キリキリバッタ



“いたずらもぐら”と同じぐらいのレベルのモンスター。ピョンピョンとびはねたりして、けっこうすばやいって感じはするぞ

はさみくわがた



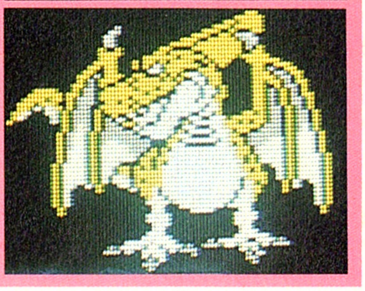
手と口がハサミになっているくわがたのモンスター。当然のごとく、このハサミを使って攻撃してくることだろう。アントラーじゃないよ（古い）

たこまじん



見てのとおりタコのモンスター。Ⅲに出てきたイカ系のモンスターと同じように、何本もある足を使って連続攻撃をするんだろうね。あと、スミを吐いたりするのも、けっこうありがちのような気がするんだけど、どうかな

テラノバット



“ドラゴンライダー”に負けないぐらい、見た目からは強そうな印象を受ける。まるで大昔の恐竜が、タイムスリップしてきたようなモンスターだよね。鋭いツメを使った攻撃は、かなりの威力をもっていそうだ。おまけに、口から炎を吐くような感じもするし、あなどれないヤツなんじゃないのかな。気をつけようね

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

Vol.5　1989.6.2

中間テストは終った？　テストの時って妙にファミコンやりたくなっちゃうよね。あーあ、DQでてなくてよかったなー、と負けおしみのよーにつぶやいてしまう。仕方ない、今回もマスターズを読んでDQするしかなさそーだな。ちくしょう。

DRAGON QUEST IV 友の会

融通性も考えて

DQの完璧すぎるゲームバランスって、要領覚えた途端に崩れるんだよな。IIIの場合マップを暗記して、買い物の仕方とか強力なアイテムの場所とかがわかれば、それだけ各々のイベントが予定より早くクリアされるだろ？　で、バラモスと戦う時になって10レベルぐらい上げなきゃダメだったりして……。

果たして『IV』のオートバトルがそのギャップをどこまで解消できるのか？　せっかくだからフルオートでレベルアップしてくれたらな……なんて、ワガママ？

東京都・久保田亘

† フルオートだと『自分』の分身とは感じられなくなっちゃうんだよね。でも、確かに10レベルアップはつらい。

今の私はここが不満

1つは仲間のキャラに名前もつけられないし、操作もできないということ。必本には『本当に仲間と冒険しているような』とあるけれど、私は仲間のキャラも自分で操作してあげる方が好きなことができて楽しいし、感情移入もしやすいと思う。だから私は絶対に仲間も自分の手で操作したい。

もう1つはゲームに深く関係はないだろうけど、IIIの発売前のように燃えない。何がなんでも死にものぐるいで欲しがるようなことがない。IIIを手に入れたときはとーってもうれしくてうれしくてたまらなかった。まぁIVも欲しいんだけど、あのときのIIIほどでもない。自分でもどうしてかわからないけど…。

長崎県・DRAGORAME

† キャラ操作に関しては、買えばきっと納得してくれるはず。後半のはね、キミがオトナになったせいか、あるいは…前号、前々号をみてくれ。

DQタイトル考

中には『ロトシリーズ』が終わったのだから、タイトルを変えるべきだという人もいらっしゃるようですが、僕はそうは思わんぞ。なぜなら、元来この『ドラゴンクエスト』というのは『竜たいじ』という意味を持っていることを忘れてはいません？

埼玉県・勇者うしくん

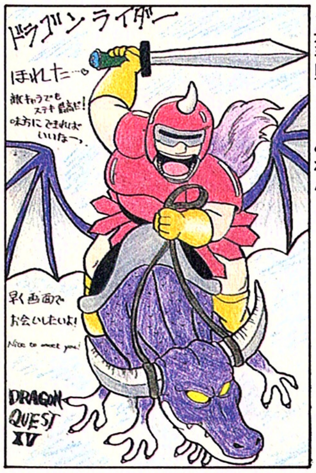
† DQという題を変えろ!!　という意見が多い中に突如出現。キミは賛成派？　それとも反対派？

RPGって何だろう

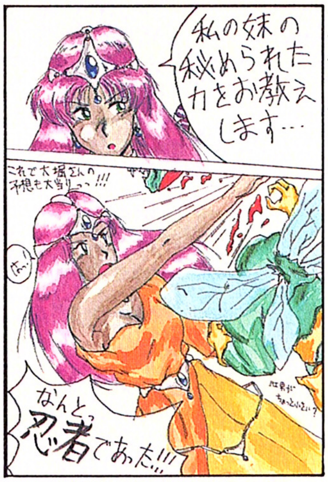
IIの時もIIIの時もそうだったのですが、DQが出ると必ず「オレ、7日でクリアーしたぜ！」とか、「あんなの5日あれば楽勝だよ」とかっていう人が出てくるんです！　でもDQやウィズはRPGでしょう？　知らない人もいるかもしれないけどロールプレイングっていうのは『役を演じる』って意味なんです！　決して『早とき』ではないのです。それを7日や5日で終わらせてしまうっていうのは少し悲しいし、そんなことで得意になってる人を見るのも悲しいです。だからマスターの方方はそんなことをなさらず、そーゆー人を見たら、『RPG』の意味を教えてあげてくださいね。

埼玉県・王子くえすと

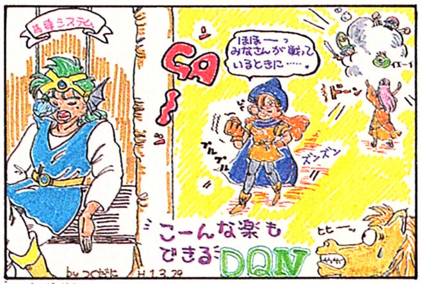
† あんまり度の過ぎた早とき小僧は放っておきましょう。彼らなりの信念があるため手におえません。



◀岩手県・DQみかん



◀兵庫県・ぼむやん



▲千葉県・つくだに

みてみて作ったの!!

じゃじゃーん！　えーっとこの写真は、見たらわかっていただけるでしょうがスライムグッズ3点セットである。キーホルダー、マスコット、編みぐるみ…。

これには型紙もちゃんととってありますのでいくらでも量産可能！　私のクラスではすでに知れわたり、あちこちから作ってくれとの依頼がきてるんですよ！

京都府・勇者ユーシャくん

▼京都府・勇者ユーシャくんの作品
キミたちもいろいろ作ってみてはどうかな



† 上の写真です。実物を送ってきてくれました。なかなか硬い手ざわりが、よろしゅーございます。

堀井さんの次回作？

ポートピアというゲームは、画面で文字を読んでいろんな判断をすることになれてもらうために出したゲームで、いわゆるドラクエを出すための布石であった。ドラクエIVは「さくせん」コマンドにより、操作が簡単になった。しかし、これは戦略を立てて戦うことになれてもらうため、つまり近い将来堀井さんはシミュレーションゲームをだすのではないか、というのは少し深読みのしすぎであろうか？

愛知県・山口寛憲

† またきましたね、このひと。なんかテキトーいってるようで、ズバリいいあててるよーで、よーわからん。

IVのギャンブル!!

ドラクエII、IIIは、福引所と格闘技場が出てきたけど、それならIVは？　と、私は考えた。それはもしや競馬ではないかと思う。

その理由としては、IVには馬車をひっぱる『パトリシア』という馬がいる。それならその馬を競馬に出す。そして、ファミリージョッキーみたく他の馬とあらそうのだ！　1位は1000G、2位は500G、など1位から3位までGが

もらえる！　大会新記録賞は競馬場でしかもらえないアイテムが！　とかね。
静岡県・ろと・ケーキ！

ゴールドじゃありがたみが少なくてつまんないよ。祈りの指輪みたく、ちょっぴり重宝なものがいいな。

一枚絵を見たい

ドラクエⅡではメモリの関係で没となった『見せ場では大きな一枚絵を使用する』というやつを（Ⅱのマニュアル、Ｐ６ね）、Ⅳではぜひともやってほしいと私は思う。できたらちょっとしたアニメーションでもつけてほしいなあ（あんまり軽くならない程度に）。
茨城県・りょすけ

せっかく４Ｍなんだからね。やってくれてもバチはあたらんと思う。

マップの予想

Ⅳのマップの左下にある大陸って南アメリカ大陸に似てません？　それで、私が勝手に思ったのですが、今度のマップ、大西洋をまん中に描いたんじゃないでしょうか？　ただ、地形がかわってますが、長年の地殻変動かなんかでこうなったのでしょう。つまり、これは未来の地球の姿なのです。で、イギリスをはさんだ東西の２つの大陸がくっついたんですよ。バトランド城ってよくみりゃその境目くらいにあるでしょ？　もしかして昔はイギリス（エジンベア）だったんじゃないのかな？

よーするに、ⅠやⅡは、Ⅲの『下の世界のその後』だったでしょ？　だから今度は『上の世界のその後』になるんじゃないかと思うわけ。ロトもアレフガルドも下の世界でのことだったのだから、たしかに関係なくなるけど、ＤＱ全体のつながりはできますよね。でもロトの称号をうけたのは下の世界だけど『ロトとは神に近きものという意味の言葉』って上の世界でいわれてましたね。なら、『ロト』くらいは、何らかの形で残るかもしんねーな。
京都府・岩崎プル

これならＤＱって題名でも怒る人はいないよね。

●募集中●

いくら新しい情報が少ないからってキミたちまで元気がなくなる必要はない。さぁ、ハガキをおくれ。

あて先は…
〒102 東京都千代田区麹町５－５－５
JICC出版局 ファミコン必勝本
ドラクエⅣ・マスターズクラブ係

見て！読んで!!参加する!!!新企画

DQⅣマスターズクラブ主催 誌上RPG

ドラクエ・ファンならよっといで！ 発売日までドラゴンクエストの世界を使って思いっきり遊んじゃおう!!

◆みんなで楽しむ誌上RPGだ

マスターズクラブの新企画がいよいよ始まるぞ！　みんなから送られてきたハガキで作る誌上ＲＰＧなのだ。

では、内容を簡単に説明しておこう。ゲームの進め方は、基本的にはゲームブックと同じで、選択肢の中から自分の行動を選んでいけばＯＫ。選択によって、いくつもの道が用意されている。とまぁここまでは、ありがちなパターンだよね。実は、この誌上ＲＰＧの大きな特徴は、ゲームを構成するのがみんなのハガキという点なのだ。だから、できあがったゲームで遊ぶというより、参加することに意義があるってわけだね。というわけで、次回のMCから、掲載された人には会員番号を付けちゃうのだ。会員証を発行するって話もあるので、お楽しみに。

募集する項目は、町の中（店屋、メッセージなど）フィールド（アクシデント、メッセージなど）ダンジョン（フィールドに同じ）モンスターなど、なんでもアリ。登場させるキャラクターには、キミの好きな名前を付けてかまわないぞ。簡単にキャラの性格とかも書いてあればベスト！　ゲームの展開次第では、キミの作ったキャラが大活躍するかもしれないのだ。

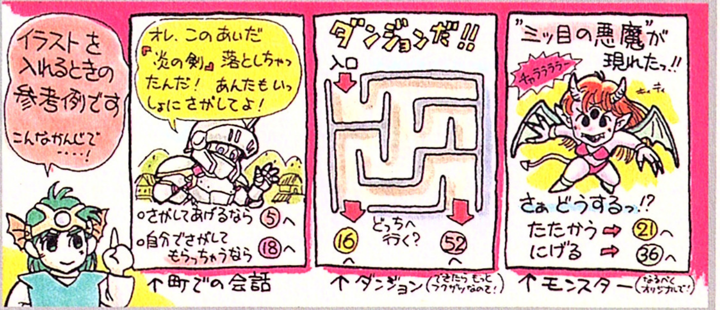
◆ハガキの書き方

具体的なハガキの書き方は次の通り。

②城を後にしたキミは、まず城下町で情報を集めることにした。町の中を歩いていると、みすぼらしい男に呼び止められた。
- 無視して通り過ぎるなら⑩へ
- その男の話を聞いてみるなら③へ

③「だんな、私は情報屋のハルクって者ですが、オイシイ情報があるんですよ。10Gでお教えしますけど、いかがですか？」
- 10G支払うなら⑳へ
- 力づくで口を割らせるなら㉚へ

もちろん、イラストネタで応募したってかまわないのだ！キミのハガキを待ってるぞ！



◆とうぜん第1回は戦士が主人公



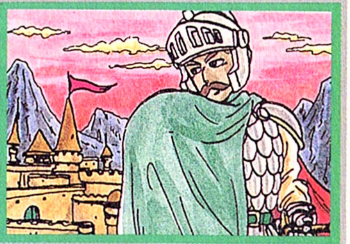
基本的にはドラクエ的世界を舞台としたＲＰＧということになる。ドラクエの世界観をもとにして、まったく別の物語を作るのだ。自分なりの勝手な想像で、面白いストーリーを作って欲しい。みんなの想像で、ひとつの大きな世界を作ってしまおうじゃないか！

それでは、冒険の始まりとなるストーリーを簡単に紹介しよう。

物語は、辺境にひっそりとたたずむ、とある王国から始まる。

この平和な王国に、闇の国から現れた邪悪なる大魔王が、魔の手をのばし始めた。そしてその手始めとして、国王のひとり娘がさらわれてしまったのだ。困り果てた国王は、大魔王を倒して姫を助けるよう、配下の戦士たちに命じた。キミは命を受けた戦士のひとりとなり旅だっていくことになる。

さあ、ここからいよいよスタートだ。



国や大魔王、お姫さまの名前も同時に募集しているぞ。ドラクエの世界を使って、みんなで楽しく遊ぼうぜ！

☆ソ連発。版権争奪、世界征服をめざす!!

ТЕТРИС テトリス 物語

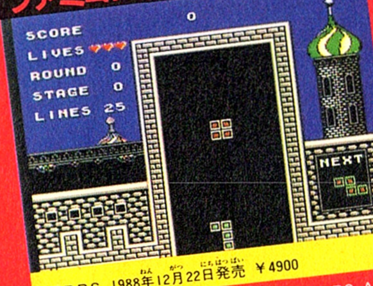
ジョイが叫ぶ! マイクがうなる!! 世界を股にかける"寒い国からきたゲーム"ことテトリスが、西側陣営に引き起こした混乱の実体とは何か!? ここに、2人の地獄耳が明かす、脅威の真実。乞う、御期待。

テトリスは面白い。このゲームをプレイしたことのある人なら、誰でもそう実感するだろう。でも、その面白さにはドラマティックな奥行きがある。何故なら、未だにロックといえば『イマジン』のコピーを演奏し、プロレスをやるといいながら柔道やアマレスをやってしまう、ソ連というおかしな国で生まれたゲームだ、という事実の持つインパクトがあまりに強烈だから……。

そして、今このテトリスが、その出生故、ワールドワイドな混乱を引き起こしている。その版権の争奪戦はあまりに激しい。ソ連、イギリス、アメリカ、そして日本を巻き込んでの虚々実々……。ゲームごとき、面白ければそれで良いのだが、やはりこのテトリス周辺のもろもろの事情は、本体自体の持つ面白さを認識する上でも格好の味付けとなるだろう。よって、ここに、真のテトリスゲーマーのために贈る、奇々怪々の最新版テトリス事情。興味のある人は一読を。

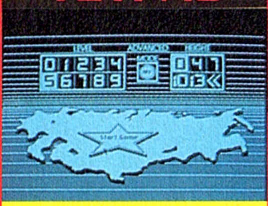
（マイク談）

ファミコン版 ТЕТРИС



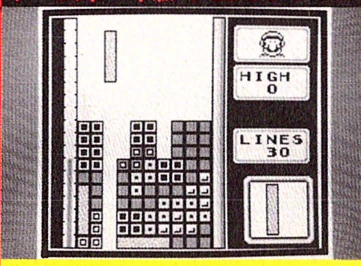
■B.P.S. 1988年12月22日発売 ￥4900

マッキントッシュ ТЕТРИС



■1988年 秋発売 ￥7000
■輸入元 メディアセールスジャパン

ゲームボーイ版 ТЕТРИС



■任天堂 1989年6月14日発売予定 ￥2600(税込み)

★★★★★★★★★★★

増殖するテトリス群団。

テトリスには、実に様々なバージョンが存在する。ゲーム構造がシンプルなので、移植が簡単。ゲーム内容が、国籍老若男女を問わない。いろいろ理由はあるけれど、やはりとどのつまりは面白い! しかし、そのいろいろなバージョンをよくよく見ると、ゲーム内容の多少の違い以外にも、大きな差がある。それは、©表示なのだ。この©表示の差異こそが、今回のお話しと大きく関わってくる問題点であることを、まずは知っておこう。

パソコン版 ТЕТРИС



■B.P.S. 1988年11月21日発売 ￥6800

※©表示とは、著作物の複製物に、「©」の記号、「著作権者の氏名」及び「著作物を最初に発行した年」の3つを表示すること。主にアメリカ国内での著作権の保護を受けるために必要なものである。上記の©表示は、それぞれの商品中に、画面内に表示されるものを記した。

★地獄耳テトリス出張版なのだ★

??????の業界事情

ねえねえ、テトリスってぇばさ、メガドライブ用に発売が予定されてた「テトリス」、突然発売が延期されちゃったよね。サンプル版見てるとすっごい良いできで楽しみにしてたのにさ。

……うむ、今、国内外のゲーム業界はテトリスをめぐってシッチャカメッチャカの状況じゃ。つい先日も、同ゲームのアメリカにおける製造・販売のライセンス契約に関して、アタリゲームズ社の子会社、テンゲンが、任天堂と米国任天堂を相手どっての著作権侵害訴訟を起こした。ま、テンゲンは今年の2月から、ちゃんとライセンス契約を得て、家庭用テレビゲーム版テトリスを販売してたのに、任天堂が同様のテトリスを発売すると発表した、そのことが著作権の侵害であると主張しておるわけだ。

ふ～ん、でもさ、なんでそんなことになっちゃうわけ……。テンゲンだって任天堂だって、テトリスに関するライセンス契約をきちんと獲得してるわけでしょ。

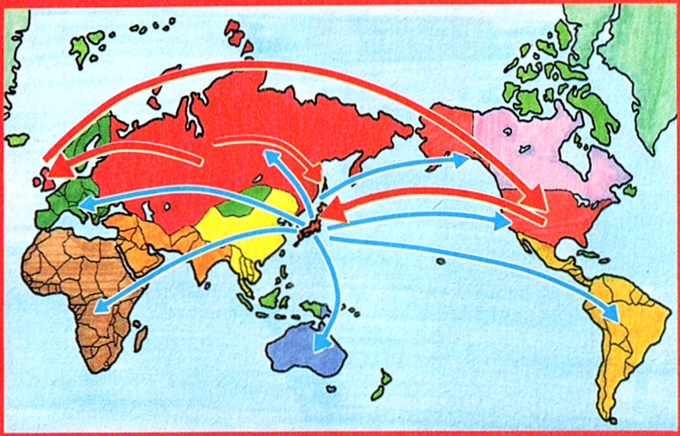
のとおり、我が国におけるセガのソフト発売延期の裏にも、同様の著作権に関するゴタゴタがあったと聞いておる。なんでそんな騒動のタネが、このテトリスにつきまとうのか……？　それが今回のテーマなのじゃ。

そもそもテトリスとは？

知っておる人は知っておるはずだが……そもそもテトリスは、ソ連のプログラマー、ワジム・ゲラシモフと、ゲームデザイナー、アレクセイ・パージトノフによって作られた。純粋U.S.S.R.メイドのゲームというわけじゃ。本来はどちらもコンピュータ関係のお堅い研究をしてきたのだが、どうしてこのゲームが生まれ、それが世間の目にさらされるようになったのか、そのプロセスはさだかではない。ただ、今では、あきらかにこの〝ゲーム〟というシロモノが外貨獲得のための重要な商品たりえるとの事実がソ連国内でも認知されたことは間違いないだろう。すでに、この2人はいくつかの新しいゲームを作り上げているという噂じゃ。

ふ～ん、コンピュータゲームに目をつけるとは、ソ連も糸井重里氏なみの感覚を持ってるんだね……。

つーか、テトリスの世界的なサクセスストーリーは、どう考えても偶然の産物。どんどん高度化し、どんどん複雑化していく今までのコンピュータゲームの進化の過程を体験してきたゲームクリエイターからは絶対に出てこない発想のゲームだと思う。レベルとしてはブロック崩し並みじゃないかな……。しかし、そのシンプルさが、そのぉ、ごちゃごちゃと絢爛さを競う現在のコンピュータゲームの中にあって、実にさわやかなインパクトを与えた……。



それって、マイク氏が連載コラムの方でチョコチョコいってたことだよね。ゲームよ、原点に立ち帰れって。

ムホホ……わたしはやはりエライ。予想通り、出るべくして出たヒットゲームだが、しかしそれは共産圏のプログラマーという無垢な頭脳からしか登場しえなかった。しかしだ、ソ連側も、まさかこのテトリスが、西側でこんなにも爆発的ブームを巻き起こし、巨大な利益を産みだすようになろうとは夢にも思ってなかったんだな。なおかつ、版権などといういかにも資本主義っぽいシステムに頓着のあろうはずがなかった……それが、すべての混乱の原因となったのじゃ。

テトリスの版権は誰の物

でさぁ、じゃあそのソ連生まれのテトリスを、西側世界にぶわぁ～っと広めたのは誰なの？

最初に、ソ連からテトリスの版権を入手したのは、英国のミラーソフトというソフトメーカー。ここが、パソコンソフト化の権利を得たわけだ。ひとたびこのゲームが西側諸国(イギリスを中心とするヨーロッパ)で日の目を見るや、世界中がテトリスの魅力にとびついた。米国のテンゲンや日本のセガなどが、ぜひともこいつを製品化したいと思ったわけだ。で、テンゲンは、テトリスの版権を得るために、ソ連側ではなく、ミラーソフトに契約の申し込みに出向き、家庭用テレビゲームの版権を手に入れ、セガはそのテンゲンからアーケード用に版権を手に入れた…というわけ。

じゃあ、日本でファミコン版を出したB・P・Sはどこから版権を取ったんだろ？

B・P・Sは、ファミコンてのは家庭用テレビゲームだからってんで、テンゲン社から（パソコン版はSPHERE）その権利を得た。じつは、このB・P・Sのファミコン化に関しては、もひとつ面白い話がある。このファミコン版テトリスのマスターロムが完成し、任天堂に持ち込まれたのが昨年の9月頃らしいのじゃ。普通、マスターロム完成から発売まで、量産するのに6ヵ月以上はかかるといわれている。ところが……。

ところが、B・P・Sのファミコン版テトリスが発売されたのが昨年の暮れだった……。

それには、こんなカラクリがあったのだよ……。とにかくテトリスのマスターロムを見た任天堂が、このゲームをめちゃくちゃ気に入ってしまった。このゲームは、ファミコン業界全体を活性化させるだけのパワーを持っている、と判断し、異例のテコ入れで年末に間に合わせてしまったという関係者の証言もある。

すげぇ、テトリスって任天堂をそこまで動かせたんだ。

それだけではない。任天堂としては、テトリスを自社でも出してみたくなったんだな……これが。で、任天堂は、テトリスの版権を得るためにどうしたか？実は、ソ連へと飛んだ！

う～ん、なんて国際的。なんか企業物の小説読んでるみたいなできたお話だよね。

そこで、任天堂はソ連側と交渉した。そもそもソ連がミラーソフトに許諾したのはパソコンソフト化の権利だったはず、なのに家庭用テレビゲームや業務用のテトリスが世に出回っているのはおかしいじゃないか。ここはひとつ版権のありかたを整理し、あらためて任天堂と家庭用テレビゲーム化の版権契約を結んでほしい、と。

それで……ソ連はその申し入れをうけいれた、というわけね。

そのとおり。で、任天堂はみごと、家庭用テレビゲーム化の権利を得、ゲームボーイ版、ファミコン版のテトリスの発売を決定したというしだい。それにともない、セガに対しても、家庭用テレビゲーム化の版権は任天堂が持ってるから、セガのハード用テトリス・ソフトはおかしいんじゃないかと主張した……。で、その影響で、セガテトリスの発売が延期されてしまった。

米国でのテンゲンとのすったもんだも同様のプロセスなわけだ。

うむ、しかり。そして、今度は任天堂のファミコン、ゲームボーイを通じて、世界の津々浦々までテトリスが広まる……！

ひえっ、猪木をKOしたチョチョシビリ並みの迫力じゃん。で、やっぱ気になるのは、ソ連製ゲームのその後、なんだけど……。

すでに、6～7本のゲームがソ連で完成されており、任天堂とB・P・Sが、その版権を分け合って入手済み、との噂。おそらく、夏頃にはお目にかかれるのではないかな？これが、もし、ひょっとして面白かったら、ソ連のゲームはまさに巨人だ!!

Quinty

クインティ



ナムコ 6月27日発売予定
¥4,900(税抜き)
カセット

"クインティ"とは?

- A『クインティ』は面クリア型のゲームである。
- B技術次第で楽しさを倍増のアクションゲーム。
- C新要素! 床をめくって敵をやっつけよう。
- Dどれをとってもユニークな敵キャラクター。
- E2人同時プレイもついて友だちと遊べる!!

クインティの秘密を解説しよう





新しいアイデアを入れてみました



■『ディグダグ』で初めて地面を掘るのを見たときは、ハッとしましたね。
■だから『クインティ』では、床のパネルをめくるっていうのを考えました。

文字情報は少なめにしました



■『マッピー』では、いろんなことを学びました。文字情報のあり方とかね。
■だから『クインティ』は、絵で表現できるものはすべて絵で表現しました。

ゲームを愛し続けて10年。ゲームフリーク代表・田尻智のゲームが完成!!

モノマネして遊べます



■『スーパーマリオ』の動きのモノマネは、僕もよくやって遊んだものです。
■だから『クインティ』でも、思わずマネしたくなる要素を詰めこみました。

動きの個性を追求しました



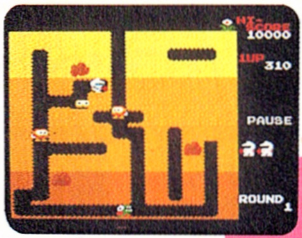
■パックマンやマリオなどヒットゲームは、キャラクターに愛敬があった。
■だから『クインティ』のキャラクターも、ぜ〜んぶ個性的な奴ばかりです。

本誌でもすっかりお馴染みの田尻智君が、ついにナムコでゲームを作ってしまった! もちろん、数かずのゲームを見てきた彼のこと。その面白さは本誌が保証しますっ!!

新鮮さと親しみやすさを合わせもった ゲームシステム

ボクの主張① アクションゲームには常に新しいアイデアが必要なんだ。

新要素 "床をシャッフル"！



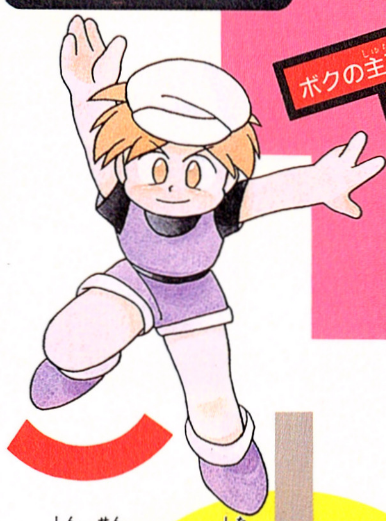
➡『ディグダグ』では地下を掘ることによって、敵モンスターを攻撃したり、逃げたりできた



➡『クインティ』は床をめくるという新しいアイデアを実現。敵を転がしたりパネルを探したりする

「新しいゲームを作る」ということは、主人公の設定を考えたり、たくさんのアイテムを作ることじゃない。そのゲームの"核"となる、斬新なアイデアを考えることなんだ。名作と呼ばれるゲームは常にそうだった。マリオは"踏み"、ディグダグは"掘る"。

そして『クインティ』では床を"シャッフル（めくる）"してしまうのである。マップの広さや、巨大なボスを自慢することだけがゲームじゃない。『クインティ』はゲームの原点なんだ。





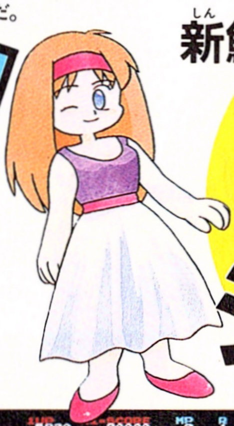
➡ボタンをポンと押せば床がズルッ！ たったこれだけのことが、たまらなく楽しい

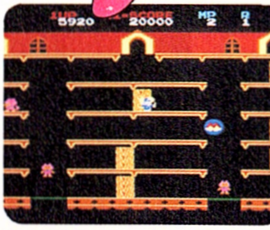
シンプルな操作性！

『クインティ』の操作はとってもカンタン！ 主人公カートンを✚ボタンで動かす。床のパネルをめくるアクションはボタンを押すだけ。Ⓐボタン、Ⓑボタンどちらを押してもかまわない。たったそれだけの操作で、カートン君は敵をやっつけたり、特殊パネルを取ったり、ボーナス面へ行ったりできるんだ。操作がカンタンだからこそ、ゲーム性の深さを身近に感じとれるし、面白さを確実に受け止められる。

「複雑な操作だけがゲームの深さだとは思わない」と、作者の田尻君は言う。

ボクの主張② ゲームは可能なかぎり文字を使わないで表現したい。





⬅御先祖様の出現で、残り時間がないことを知らせてくれた、『マッピー』。彼が愛したゲームのひとつ

残りTIME表示がない!?

「会話型のAVGならいざしらず、アクション中心のゲームに文字は必要ないんじゃないか？」田尻君はそんなことを考えたという。そこで彼が『クインティ』を作るうえでしたことは、"できる限り文字情報を減らす"ということだった。だから、このゲームには各面をクリアするための残り時間が設定されているけれど、それを文字として表示していないのだ。文字を使わないで、どうやって時間を表すのか？

そこが彼の腕の見せどころでもある。





➡時間がなくなると敵キャラは怒って走り出す。スイマーなどは急に立ち上がり追いかけてくる！

⬅田尻君がスコア以外に唯一残した文字情報

スコアが命！

本誌連載の『パックランドでつかまえて』でもわかるように、田尻君はゲームセンター世代の代表選手である。そんな彼だから、アクションゲームは先の面へ行くことよりも何点取れるかのほうが大事なんだということを、身にしみて感じていたらしい。

だから『クインティ』はスコアが命！ もちろん、全100面を素早くクリアするのも楽しいけれど、『クインティ』ではいかに高得点を取るかを競った方が、もっと楽しめるようになっているんだ。



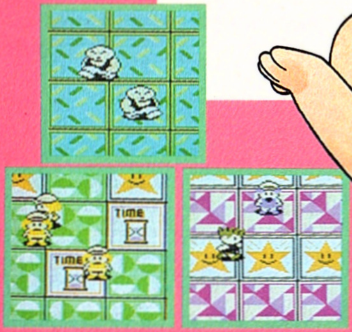


⬅ただひたすら敵をやっつけるだけだと、440点



➡しかしパネルを取ったり技を使うとこんなに点差が







ボクの主張3

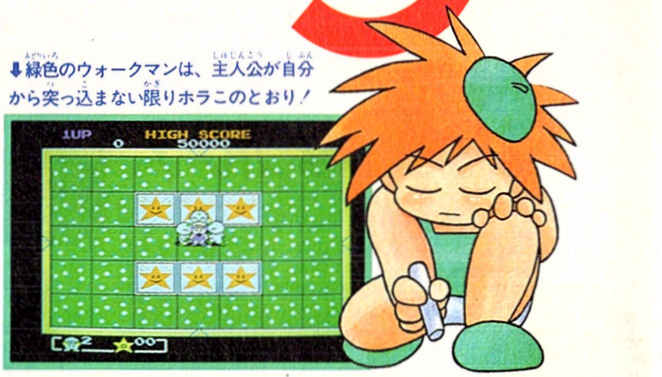
人間の行動のおかしさをゲームの中に生かしたかった。

どこにでも居そうな奴ら

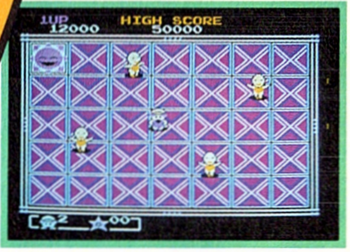
『クインティ』の敵はすべて人間の形をしている。丸や三角に手足が生えたようなものは、1匹も出てこない。それにはキチンとした理由があるんだ。



「抽象的な敵を作るのはカンタンなんです。だって早い話が何でもイイんですからね。僕はあえて"人間型"という制約の中で作りました。人間は意外と面白い動作をするものだし、そのほうが親しみが持てるでしょ？」



⬇緑色のウォークマンは、主人公が自分から突っ込まない限りホラこのとおり！



⬆バレリーナの美しい動きは、『ゼビウス』の敵の弾の動きを取り入れたものだとか。お見事

こんなところにナムコらしさが

中学生の頃にビデオゲームと運命的な出会いをした田尻君。以後、彼は本誌読者のみんなと同様に、たくさんのゲームにハマっていった。

「なかでも、いちばん好きで影響を受けた」のが、ナムコ製品だったのである。この『クインティ』には、そんな彼からのナムコへのご恩返しともいえる要素が、たくさん詰まっている。例えば緑色のウォークマンの動きなどは、『ゼビウス』に出てくるトーロイドの動きをアレンジしてあるのだ。君がナムコファンなら、全部探してみるのも面白いかも？

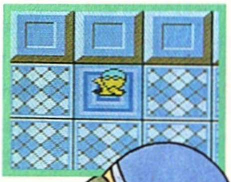


⬆トーロイドはこちらに突っ込んで来るように見えて、実は避けているのだっ

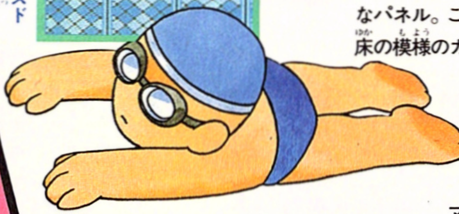
かわいくってリアルな動きのキャラクターデザイン



⬆こっこのポーズ、この表情っ!! ホ～ラ、マネしたくてウズウズするでしょ？



➡シンクロナイズドっぽく出現する奴



キミの家の台所と同じ？

人形の家の各部屋に敷かれているカラフルなパネル。これらは実際に台所なんかに使う、床の模様のカタログを元にしてデザインされたんだ。もしかして君の家と同じものがあるかも？　でも台所なんか、めくっちゃダメだよ。



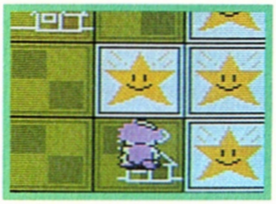
⬆床のデザインは『パックランドでつかまえて』でイラストをかいていた、丸山傑規画伯。色使いの美しさには定評がある

ボクの主張4

ゲームの要素を実生活の中でマネできるのって大事だと思う。

愉快な動き

マリオが歩いたり、ブロックをパンチする姿をマネして遊んだ人は多いんじゃないかな？　好きなキャラクターのモノマネをするのは楽しいものだ。田尻君はそんなところにも目をつけ、思わずマネしたくなるような動きを、登場キャラにさせたという。流石。



➡近頃はめっきり道路に落書きしている子供も見かけなくなりましたが……

田尻 智 プロフィール



本名同じ。ゲーム評論家でもあり、『クインティ』の完成によってゲームデザイナーとしてもデビュー。「今の僕があるのはナムコを始めとして、数かずの名作ゲームのおかげ」と語る彼だが、念願だったナムコからゲームを出すことができて、感激もひとしおだと言う。
噂によると彼はエジプト人と日本人のハーフだという説もあるが、本人はニコニコとするばかり。(そんなの噂だって！)

最新ゲーム徹底紹介
ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER



ディスク／任天堂／前編：5月23日発売 後編：6月21日発売／各¥2600（税込み）

FAMI-CON DITECTiVE CLUB PART2

ファミコン探偵倶楽部PARTII

任天堂が誇るディスク２枚組大作アドベンチャーゲーム「ファミコン探偵倶楽部」の第２弾の前編がいよいよ登場とあいなる。サブタイトル「うしろに立つ少女」―とっても霊界っぽいノリで背後霊の真相に迫れ！

文／RYO－II

「うしろの少女」の後ろに隠れた真実を明るみに！

あのファミコン探偵倶楽部がふたたびディスク２枚組で発売される。思えば、あのどろどろとした人間模様が複雑に入り組んだ綾城家の「消えた後継者」の謎に挑んだのはちょうど１年くらい前だったね。

そして今年、ふたたびキミの推理力と行動力に挑戦してきたのが「うしろに立つ少女」だ。

しかし、事件は綾城家で起きた事件を遡ぼること約２年。主人公だったあの少年と空木俊介との出会いが、また探偵助手であった橘あゆみの過去が今語られることになる。

そして、綾城家のあった地方都市から舞台を高校に移して、奇妙なそして怪奇な殺人事件に隠されている真実とは何か？ 高校に古くから伝わる噂の真相はどこに？ 謎が謎を生む。

キーワードは「うしろの少女」。この背後霊を追った女子生徒の不可解な死。そして「うしろの少女」にまつわる関係者！ 丹波先生並みの大胆は発想と鋭い推理で真犯人を追い詰めるのだ。



▲なんと「ファミコン探偵倶楽部ＰＡＲＴ２」には、２つのタイトル画面があるのだ!?

プロローグ―出会い











◀警官から解放されて空木探偵にサ店にさそわれた

ボクは警官に追われていた。両親を探すために旅をしている途中のことだった。夜、あたりをうろついていたボクに不審を持った警官が、職務質問をした。ほとんど家出同然だったボクは、急に怖くなって逃げ出してしまった。警官が２人ボクを追いかけてきた。そして、ボクは２人の警官に捕まってしまったのである。と、そのとき目の前に現れたのが空木俊介探偵であった。空木先生はボクをかばってくれた。先生に気づいた警官は、ボクを釈放し、身柄を先生にあずけた。そのとき空木先生が警官の間でも絶大な信頼を持っていることがわかった。

ボクは先生の好意により、彼の家へいった。以来、そこに住みつき探偵助手として働いているのだ。あの偶然の出会いがボクの運命を決めていたのかもしれない。そして今、事件を知らせる電話が鳴った…。

橘あゆみとの奇妙な出会い

まさか、その電話が、やがてあの綾城家の事件をいっしょに解決することになる橘あゆみとの出会いのきっかけになるとは、まさに〝神のみぞ知る〟なのである。

空木先生とボクがかけつけた河原には、見知らぬ少女の死体が静かに横たわっていた。捜査により、彼女の名前は小島洋子、丑美津高校に通っていることがわかった。そこで捜査を進めていると、突然、女の子の声が響いたのである。その声の主が橘あゆみであった。しかも彼女は小島洋子と同級生。この２人「探偵倶楽部」を作って探偵ごっこをしていたのであった。

この殺人事件が発端となって、丑美津高校に伝わる「うしろの少女」の姿が掘り起こされていくのである。

操作はコマンド選択方式で進んでいくので、袋小路に陥ることは少ない。しかし、地道で根気良い捜査を続けなければならないのである。ダンタナー（ちょっと古いが）のような探偵などない。綿密な捜査あるのみだ。



▶小島洋子の他殺死体が発見された現場だ。やがて彼女の姿にうしろの少女の影が浮び上がるかも!?

誰もが容疑者になる一面を持つ、その中から真実を見つけよう

小島洋子の死体の発見から始まった。この殺人事件では下のような人物が次々に登場する（もちろんこれで全員ではない）。しかし、誰もポッと出現するわけではない。必然的な捜査をしているうちに捜査線上に浮び上がってくるのである。容疑者もいれば参考人程度の人もいる。

今回は丑美津高校が中心となるので、学校関係者が目につくね。

この中でも最初からちょっと怪しい行動を見せるのが用務員の田崎敏夫だ。彼の表情を注意深く追いかけてみよう。

さて、この登場人物の中で小島洋子のもとに最初にかけつけてくるのが橘あゆみと担任の日北野達也の２人。このうち橘あゆみは、この後捜査に協力してくれることになる。このあたりから、彼女もやがて空木先生の助手になる伏線がはられていたのであろう。

さて、今回の捜査では少なくても前半は「聞き込み」がもっとも重要な捜査手段といえる。出会う人とはまず、「きく」モードで必要なことを最大もらさず聞くようにしよう。ここから何かわかったら、その事項についてはまた別個に尋ねるようにしなければならない。また、同じことを何度も聞くことによって、さらにつっこんだ証言内容に変えることも予想される。一通り証言を取った後でももう一度聞き込みを、という習慣をつけるようにしよう。

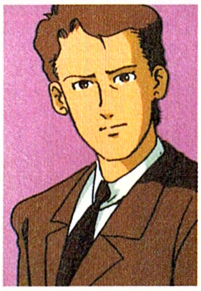
主人公の少年



空木俊介と出会い彼の助手となった少年である。そしてこの殺人事件を担当することになった人物。つまり、キミの分身だ。プロローグの最後に、キミの名前をインプットしてゲームがスタートすることになる。

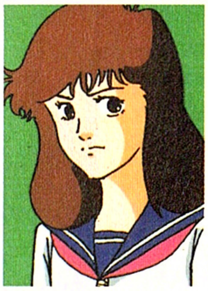
15歳。

空木俊介



空木探偵事務所を開設して、警察からも信頼をおかれている敏腕私立探偵でいまだ独身。彼はゲーム途中から、警察からほかの事件を頼まれたといって、今回は少年のサポート役に回る。適切なアドバイスをしてくれる頼もしい人物だ。36歳。

小島洋子



今回の殺人事件の被害者となった女子高生。河原で他殺死体で発見され、この事件がスタートした。彼女は丑美津高校に通っておりそこで橘あゆみと探偵倶楽部を結成し、「うしろの少女」の噂の真相を追い求めていたらしい。

享年16歳。

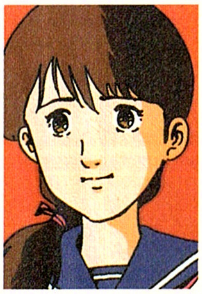
小島秋江



小島洋子の母親である。母親の証言から、最近の洋子の変わった行動を聞き出すことができるはずだ。そして事件の前の日に洋子が見たという奇妙な夢に関しても。この夢が重要なカギを握っている可能性大。

42歳。

橘あゆみ



殺された小島洋子の友人で、丑美津高校の１年生。洋子と２人で「探偵倶楽部」というサークル活動をやっていた。彼女は、親友を殺した犯人を捕まえたい一心か、主人公の少年をときどきサポートするようになる。

16歳。

日北野達也



小島洋子の担任教師で、英語を担当している。ふだんは物静かな人物であるが、死体が発見された河原では、ひどく興奮していて、何を聞いてもわからないという醜態をさらけだした。その度合いが若干オーバーにも見えるのではあるが…。31歳。

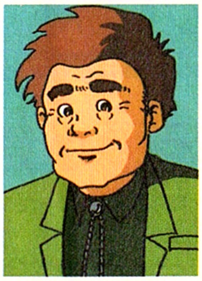
浦部忠志



小島洋子が通っていた私立丑美津高校の校長である。彼は教育者として回りから尊敬されているようである。事件との関係については不明の点が多いが、学校全般の事実関係について情報をえられる可能性が高い。

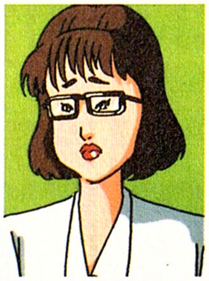
57歳。

駒田哲治



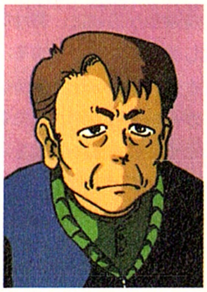
彼は丑美津高校の美術担当の教師だ。駒田先生は浦部校長に次ぐこの学校の古株でいろいろな学校のことをよく知っている。とりあえず「うしろの少女」に関する噂について聞いてみるといい。学校について聞いてみてもいいね。53歳。

葉山久子



丑美津高校で生物を担当している教師である。彼女は32歳になるというのにまだ学生気分が抜けないでいるタイプのいわばピーターパン型教師なのである。男の教師からはうかがい知ることができない情報を持っているかもしれないのだ。

田崎敏夫



丑美津高校で用務員をしているおっさんなのだ。このおっさん、ちょっとへんくつなところがある変わり者。特に「うしろの少女」についてはは何かをかくしているように思える言動をとるので、要　意人物としてチェック。

58歳。

丸山刑事



警察庁の捜査１課の部長刑事で、空木俊介とは古くからの知り合いである。綾城家の事件では登場しなかったけれど、今回は丸山刑事も登場して、この殺人事件についての協力をしてもらえそうなのだ。心強い限りといえるだろう。　48歳

警官



死体現場で警備をしていて、まず最初に会話をかわすのがこの警官なのだ。この警官調べもしないで「ボクは事故だと思うよ。直感だけど」などとタコをいう。検死するとき彼が邪魔になるので、どっかにいってもらわなければならない。

丑美津高校に伝わる噂「うしろの少女」の謎に迫ろう！

このゲームでは、わりとカッチリしたシナリオに基づいてゲームが進行していく。だから、例えば場所移動にしても、その場で必要な捜査がしっかりできていないと次のところへ進めないということがしばしばある。ということは、まだその場で捜査が残っているということを示唆してくれているわけで、考えようによっては親切ではある。が、その分自由度がなくなるので、あっちこっちへ足を向けて情報収集をするという捜査は難しいのだ。

たとえば、死体現場で小島洋子の死体がアップになったとき、そこでちゃんとした手がかりをつかまない限り、そのシーンから抜け出すことができなくなってしまう、という事態もあるわけだ。まあ、コマンド選択方式なので(一部指マークが使われて自分で指示しなければならない箇所もあるが)、何度もしつこく捜査していればきっと新事実なりアイテムが発見されて次へ進めるようになるとは思うけど。

とりあえず、今回は丑美津高校へたどりつくまでを紹介してみよう。ちょうど事件の導入部として「うしろの少女」についての情報が入手されるはずだ。

死体現場　他殺であるという確証をつかもう！

警察からの電話によって急行した死体現場には警官がいる。まずは彼から情報収集を。しかし、肝心の検死については「いくらキミが探偵でもそれはだめだ」ととりあってくれない。なんてケチで融通のきかない警官なのだ。まるで警官の鏡だネ。そこで、まずこの警官をいなくする作業をしなければならない。そのためには死体発見場所周辺調査をしっかりやる必要がある。

すると、ある場所から生徒手帳が発見されるハズだ。これを鑑識に見せることによって、一歩前進。これで、死体とご対面がかなうことになるのだ。彼女の死体を見るまでは事故死なのか他殺なのかはたまた自殺なのかはわからなかった。が、検死してみることによって、これが明らかに自殺であることが判明するのである。さて、それはいったいどんなことだと思います、また秘密だけど？

そしてそこへ彼女の友人の橘あゆみと担任の日比野達也が登場。でも、2人とも動揺していて話しを聞き出すどころではなかったのであった。




警官


橘あゆみ

▲少女の死体に衣服の乱れはあまりない。警察もまだ調べていないようである。彼女の死因はいったいどこにあるのか!?

▶上の写真との違いが1ヵ所ある。そこが、彼女の他殺を示すポイントなのだ



▶ひととおり捜査したら事務所にもどって空木の推理を聞こう



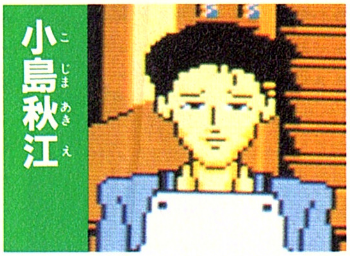
小島洋子宅　洋子が見たという夢が意味するものは？



◀小島洋子の母親から、洋子のここ1週間の奇妙な行動についての情報を得ることができる。これが学校への鍵

死体現場からいったん事務所に引き上げてきて作戦会議。空木の推理だと「どうも、別の場所で殺された後、川へ投げ込まれたらしい」とのことだ。

そこへ橘あゆみが入ってきて、小島洋子について証言してくれた。そして、実際洋子の家へいってみようということになった。


小島秋江

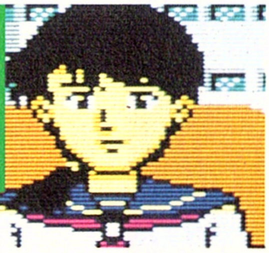
さて、ここは小島洋子宅。洋子の母親が泣きそうな顔で、最近の洋子の行動を話してくれた。それによると、ちょうど1週間前洋子が母親に、奇妙な夢に関して話しをしていたのである。その夢の内容とは、「学校の廊下を歩いていると後ろから私を呼ぶ声がしたの…ふりかえるとそこに、頭から血を流した少女が立っていて、助けて、ここから出してっていうの」

この話しを聞いたあゆみの表情がさっと変ったのを少年は見逃さなかった。

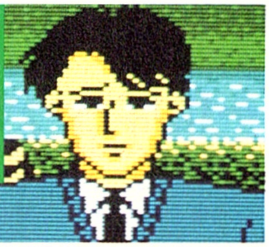
学校　生徒A、Bの情報も聞き逃さないように



橘あゆみ



日比野達也

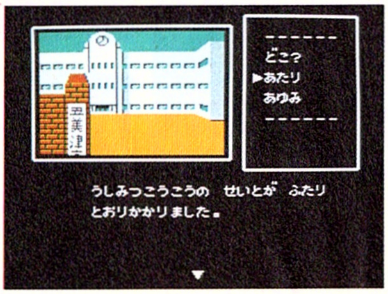


ここは小島洋子が通っていた丑美津高校である。あゆみの表情が変ったのは、実は洋子が見た夢というのが、この学校に昔から噂され続けている話しだったからだ。そして「もしかしたら、洋子はこの幽霊の噂のことを調べていたんじゃないかしら!?」と直感したのである。そういってあゆみは、調査のためかどこかへ行ってしまった。

こうして学校の前で推理を巡らせていると、ここの学校の生徒が通りかかった。残念ながら名前はなく生徒A、生徒Bとなっているほんとうの通行人。しかし、こういう人たちが意外に重要な役割を担っていることが多いんだ。これまでにわかっていることについて質問してみよう。すると、この噂というのは、昔何か本当の事件がきっかけとなっているのではないか。で、それを知る人がいるとすれば、駒田先生じゃないかという貴重な情報を入手なのである。もちろんこれだけじゃ、駒田先生がどこにいるのかわからないから、今度は駒田先生のことを聞いてみることはいうまでもない。

▲ここが小島洋子と橘あゆみが通う丑美津高校の正門の前。あゆみからこの学校に伝わる「うしろの少女」の噂について聞こう

▶姿は見えないけれど、丑美津高校の生徒が2人とおりかかるのだ

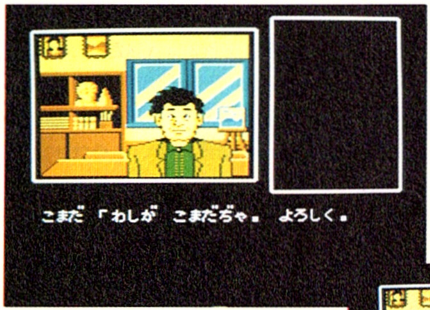


▶生徒A・Bからもしっかり情報を聞き出そう



美術室　消えずに残る「うしろの少女」の真相？

駒田先生は美術の先生であった。そこでさっそく美術室へ急行。さっそく、「うしろの少女」のうわさについて話しを聞いてみると「15年前の11月ごろ、ここの女生徒がひとり行方不明になったんぢゃ。そのまま今になってもまだ、見つからんということぢゃ。生きているとは思えんがのう…。ちょうどそのころぢゃ、うしろの少女の噂がささやかれるようになったのは」そして「そういえば、キミと同じようなことを聞きにきた女生徒がいたのう」という衝撃的な証言を得た。洋子は「うしろの少女」の謎を追っていて事件に巻き込まれたと断定できそうだ。



◀美術室には古株の駒田哲治がいる。意外な証言を得られる

駒田哲治

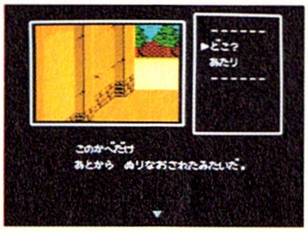




▲うしろの少女の由来が駒田先生によって語られる

旧校舎　用務員の不審な行動？！

旧校舎あたりを捜査していると田崎敏夫という用務員が出現した。彼もこの学校に長いので、噂について聞いてみた。すると、驚いた顔して突然黙ってしまい立ち去ってしまった。

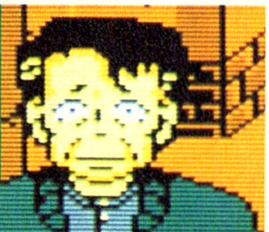


◀ここが旧校舎。壁に注目！



▲右の田崎の顔と見比べてみよう

田崎敏夫





オフィス

事件にいき詰ったときは、空木事務所のオフィスに戻ってくるに限る。ここで、空木先生のアドバイスがきけるかもしれないし、何か重要なアイテムをもらえるかもしれないからだ。そしてまた捜査に出よう。



カセット／データイースト／9月発売予定／価格未定

ROBOCOP

ロボコップ

強大な攻撃力と、超最先端ハイテク技術が凝縮されたメカニズム。凶悪犯罪を撲滅するために開発されたスーパーサイボーグ、それがロボコップだ。んでも、こんなのが必要になる世の中には、なってほしくないわな。

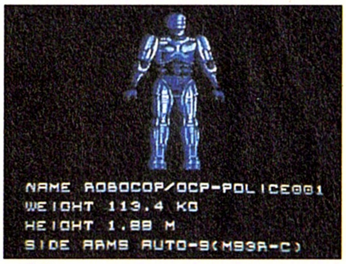
文／S−MAN



マーフィーになろうぜ

お友だちとみんなでロボコップのビデオ見てたとき、ゲームにしたらオモロそうな感じの映画だなって、誰かがいってた。ド派手だし、カッコいかったし。そしたら、実はけっこう前からラインナップにあがってるんだよな。で、ぼちぼちお目にかかれる時期がきたもんだ。ついにボクたちもマーフィーになれるんだぁワクワクってわけで、今回は大サービスのステージ3まで攻略法付き大紹介だぜ。じっくりと見てちょね！

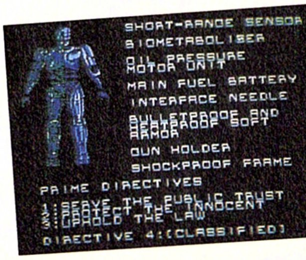
ROBOCOP



▲前身は、デトロイト署に強制配属させられた警官・マーフィーだった。彼は、凶悪な銀行強盗犯を追跡中に命を落とし、サイボーグ警察官ロボコップとして生まれ変わったのだ



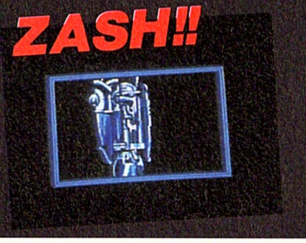
◀▼デモシーンだって、こんなにカッコイイんだから！



STORY OF ROBOCOP

近未来のデトロイトシティー。新都市建造の計画に携わる巨大複合企業オムニ社は、警察の経営権を任され、凶悪犯罪対策に躍起になっていた。当初の開発プロジェクトは、ED-209型ロボットの大量生産を計画していたが、試作機のテストで作動ミスを起こし撤退。急遽、サイボーグ警官ロボコップ計画が採用され、ついに試作1号機が誕生したのだった。









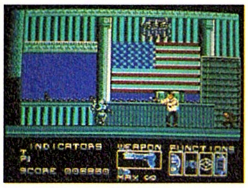
◀キマってますね〜この演出。おやっさん、グッドですよグッド！

これが基本画面の見方だっ!!

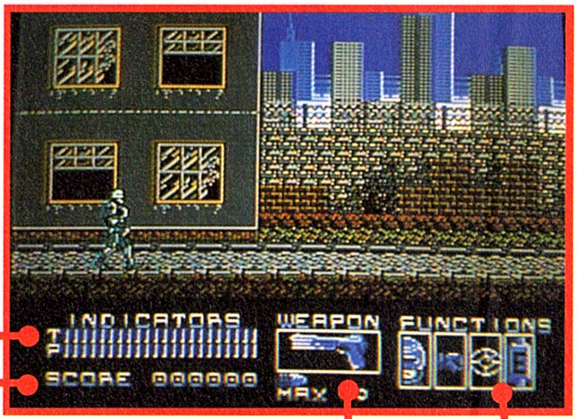
主人公はなんたってロボコップなんだもの、そりゃあスゴイ機能がいっぱいある。で、その機能をいっぺんに見られるのが、このメイン画面なのだ。自ら選択する機能は武器だけというシンプル設計。その分戦いに熱中してね。

タイムゲージ&パワーゲージ

ロボコップの体力を知るためのインジケーターは2種類ある。上がタイムで、下がパワーだ。タイムのほうは、時間が経つとバッテリーを消耗するっていう意味。だから、回復はバッテリーの型のアイテムでする。パワーのほうは、やっぱベビーフードなのかな？



▶どっちかのゲージがなくなったら、へななっとゲームオーバー

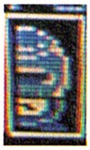


スコアー

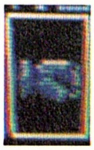
ウエポン（武器）

ファンクション

メカの粋を極めたのが、このファンクションだね。状況によって自動的に対応して、プレイヤーにいろいろと教えてくれちゃうのだ。頭ン中で、ピピピッとディスプレイを描いて遊ぼうねー。



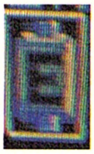
赤外線スキャナー
これが点滅したら、近くに仕掛けがあるのだ



敵識別機能
今戦っている相手は、パンチで倒せという意味



レーダー
ボスが近くなると、だんだん早く点滅していく



残量警告機能
インジケーターが半分になると、教えてくれるよ

パワーアップアイテムを使いこなせ！

ところどころに落っこちてるパワーアップアイテムには、武器シリーズと体力回復シリーズの２種類がある。後者のほうは、敵をやっつけたときにもしばしば出現するから、出たら取ること（取らんヤツはいないと思うが）。

ウェポン（武器）

ポーズかけて、自分で選択する武器。なんで選択しなくちゃなんないのか？　つまり、このゲームは、その場その場の状況によって、攻撃する方法が異なるからなんだ。特にボスキャラは、適してない武器だと絶対に倒せないぜ！

オート９



◀最初から使える武器。太モモの中に、いつも持ってんだぜ。通常は、弾数無制限のコイツで戦おうっ！

マシンガン



◀射程距離が画面⅓しかないから、接近戦で使うのだ。連射できるぞ。１個取ると、30発ずつ撃てるんだ

コブラ砲



◀映画でも出てきた、スンゴイ破壊力のコブラ砲。ここ一番ってときに使おう。１個取ると２発撃てるぞ！

リリース（体力回復）

インジケーター・ゲージをリリースするアイテムは、３種類あるんだ。なんせ、ゲージがなくなると、シオシオシオ〜って情けなく倒れてしまうから、これは何が何でも維持しなくてはいけない。特にバッテリーは必ず取れよ！



◀バッテリー　１個取ると、ゲージが３目盛り分回復



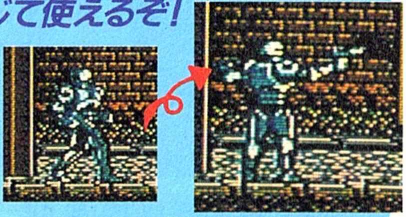
◀パワー（黄）　１個取ると、ゲージが３目盛り分回復



◀パワー（青）　１個取ると、ゲージが10目盛り分回復

武器は場所に応じて使えるぞ！

実はこれらの武器は、使いたいときに自由に使えるわけではない。使用できる区間が決まっているのだ。そこへ来ると、ジャキ〜ンと武器を取り出して、撃ちまくれるんだ。

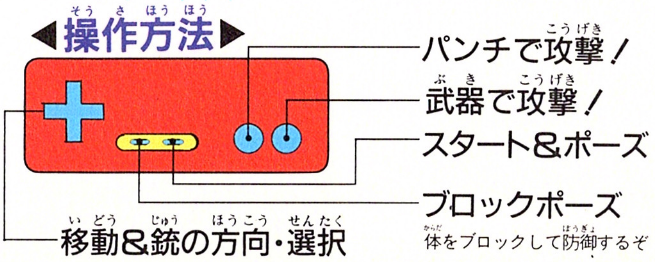


ゲーム構成は全６ステージだ!!

基本的には、オーソドックスなスタイルの横スクロールＡＣＧだ。だけど、ステージが進むにつれて、マップは少しずつ複雑になっていき、数々のワナや仕掛けが盛り込まれていくよ。

全体は６ステージ。各ステージには、それぞれテーマが決まってて、ステージをクリアするごとに、新たな指令が与えられるっていう設定だ。ゲーム中には詳しいストーリーがでてこないんだけど、今回は、イメージストーリーみたいなのを作ってみたからね。

◀操作方法▶

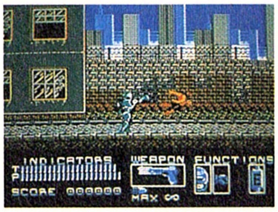


STAGE1　パトロール

ダウンタウンで銀行強盗事件発生。急行せよ

市長を招いたテスト運転も無事パスし、さっそく実用化第１号としてデトロイト署に配属されたロボコップ。街へパトロールに出動した彼に、さっそく緊急指令が発令された。ダウンタウンで銀行強盗事件が発生。犯人グループは、裏通りの工場跡地に逃げ込んだ。ボス格の男は、武器が効かないという情報が入っている。気をつけろ！

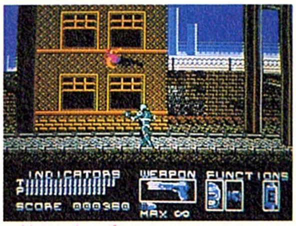
最初のステージは、完全な横スクロール・ステージだ。特にワナや仕掛けなどはなく、ブイブイ前進あるのみだ。ザコもたいしたことないし、ここはひとつ、操作法と感覚を完璧に身に着けるステージにしたい。ボスキャラも、パンチの連打で軽くいてこましてやろう。



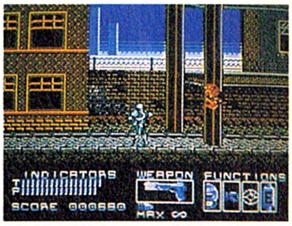
◀スタートしてすぐのザコ。ぽんっと一撃で倒せるのだ



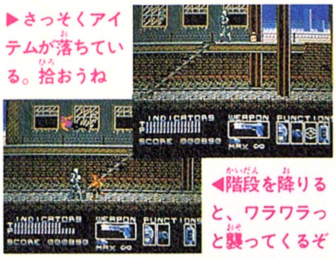
▲いきなしチョッパーのバイクが襲いかかる。ジャンプした瞬間にパンチすれば、ボンッて爆発するぞっ！



▲上から跳び蹴りしてくるとはヒキョウなり。とっさに振り向いて攻撃だ！



▲お犬が襲ってくる。殴ると、キャインって鳴くのだ

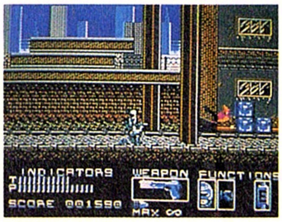


▶さっそくアイテムが落ちている。拾おうね

◀階段を降りると、ワラワラっと襲ってくるぞ

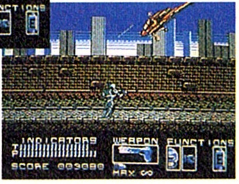


▶ここで、ジャッキ〜ンとオート９を取り出すんだ。撃ち方もキマってるぜ

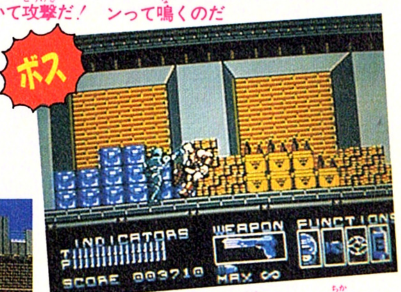




◀▲ザコが連チャンで襲ってくる。✚をニュートラにしとけば水平に撃てるぞ！



▼巨大なヘリ。でも、オート９でラクに倒せるから安心してよろしい



▲ボスは、オート９では倒せない。近づいてきたら、パンチの連打でいこー

STAGE 2 ゲリラの潜む市庁舎



庁舎の内部は、3階建構造になっている。各フロアにはいくつものドア(部屋)があって、抜けられるものと、行き止まりのものがあるのだ。中には、マシンガンやリリースアイテムが置いてある場所もあるので、一通り内部を調べあげよう。そして、ボスキャラのところでは、特に注意すべき点があるぞ。誤って市長に攻撃すると、自分のダメージとなってしまうのだっ!

凶悪犯が市長を人質に立てこもった

銀行強盗犯グループを逮捕し、次なる指令を待つロボコップ。彼には、安息の時間はない。そこに飛び込んできたのは、市長救出の指令だった。

以前に不祥事を起こし解任された元市会議員が、市長を人質にとって庁舎に立てこもるというゲリラ行為に走ったのだ。ヤツの要求は、再度議員の資格を与え、自分の能力を認めろというものだった。犯人は銃を持っている。しかも、人質はほかならぬ市長である。市長の身の安全を最優先しなければならない。赤外線スキャナーを駆使して犯人だけを攻撃し、市長を無傷で救出せよ!



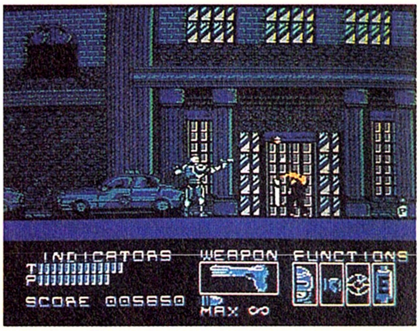
▲上から銃で攻撃してくるぞ。ナナメ撃ちで倒せっ!



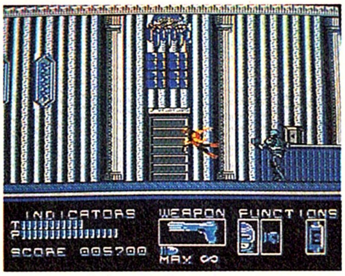


▲火炎放射器の男は、倒しても次々と現れるぞ!

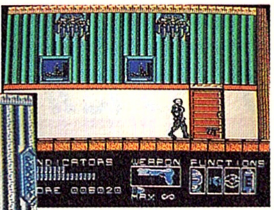
▲火炎放射器の男と銃の男が同時に攻撃してくる。まず銃のほうを倒し、火炎放射器はよけながら進もう

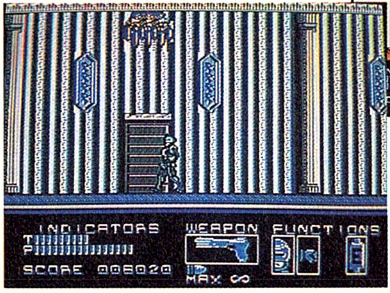


▲入口で出現する男は、手投げ弾を投げつけてくるんだ。でも、投げてくる間隔が広いから、スキをぬって近づいて、パンチ攻撃を。オート9でも倒せるぞ!

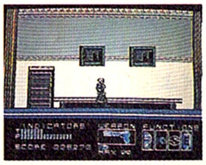


▲ここが、庁舎の内部だ。ここからしばらくは、オート9の発砲ができなくなる。むやみに撃ちまくれないというわけだ。でも、パンチだけで十分に戦える敵が多いからね

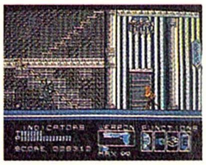




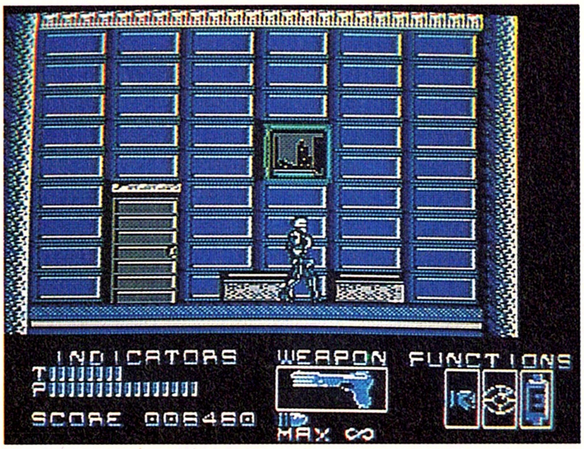
▲手前の部屋と奥の部屋は、中でつながっているんだ。でも、入るときは奥のドアから入ろう◀すると、ドアの前のマシンガンが、すぐに手に入るのだ。まだ使わないけどね



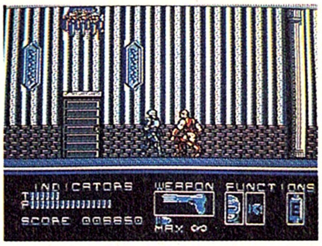
▲1Fの3番目の部屋は、行き止まりになっているぞ

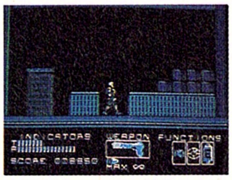


▲階段の下にバッテリーがあるぞ。必ず取ろう!



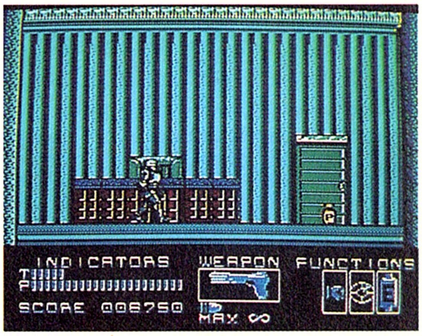
◀2Fの一番手前の部屋に入ると、なぜか赤外線センサーに切り替わる。いったい何があるのだろ〜か?



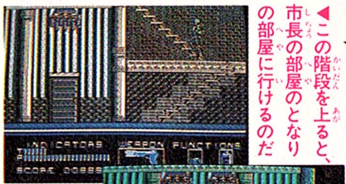


▲部屋を出ると、いきなり小ボスが襲い掛ってくるぞ!

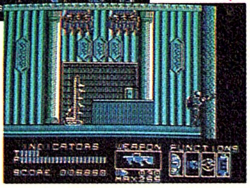
▲2番目の部屋は薄暗い。ここには何もないようだが……



▲奥の部屋の内部には、パワー回復(黄)が置いてあるだけだ。それほどダメージを受けてなければ、入る必要もないだろう

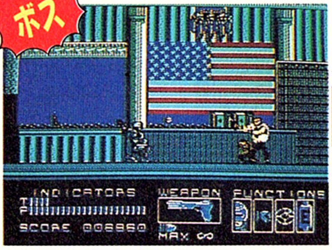


◀この階段を上ると、市長の部屋のとなりの部屋に行けるのだ

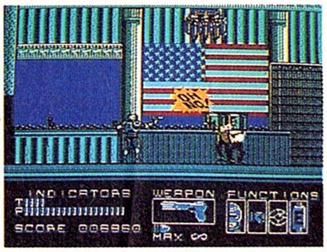


▶後ろから針山が襲ってくる前に、壁を15発パンチしよう

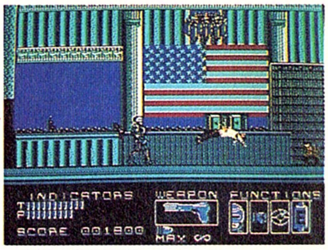
ボス



▲むやみに撃つのは非常にマズイ。まずは暴漢の弾をしゃがんでよけてやり過ごす



▲弾が通り過ぎていった直後に、立ち上がって2発撃つ。3発目は市長に当たるぞ!



▲暴漢が市長を放したら、弾をよけながら近づいていって、パンチで倒すのだ!!

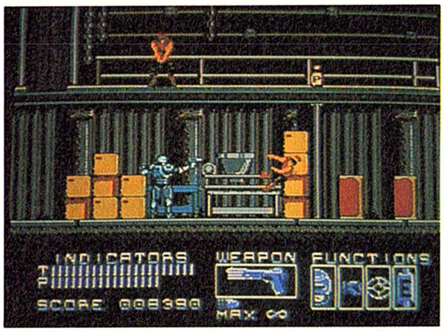
STAGE 3 麻薬工場

麻薬を大量に密造している工場を発見!!

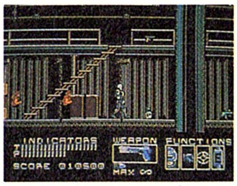
市長を傷つけることなく無事救出したロボコップは、異例の2階級特進を果たした。だが、凶悪犯罪はまだまだ壊滅されたわけではない。次なる指令は、大量の麻薬を製造して密売している、麻薬工場の壊滅である。内部は武装した密売グループのメンバーが、四六時中目を光らせている。単身乗り込み、その全てを壊滅させるのだ！



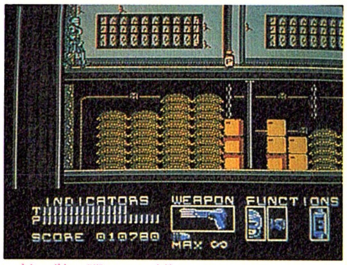
工場は2階建構造だ。しかも、1フロアは上下2段に分かれ、柱が通行を妨害して、一種迷路のようなイメージなのだ。ここはアイテムがたくさん置いてあるから、残らず取るように心掛けよう。特に、マシンガンの需要が大きいからね。



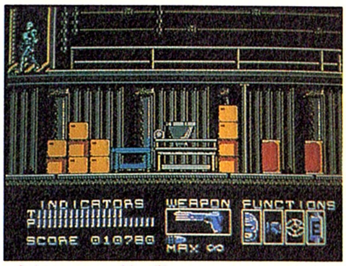
▲上の段は中2階のようになっていて、階段で昇り降りができる。下にいるときは、上からの攻撃に注意しよう



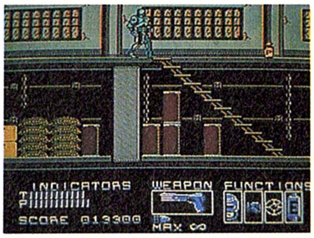
▲階段の下にパワー（青）があるぞ。見落とすなっ！



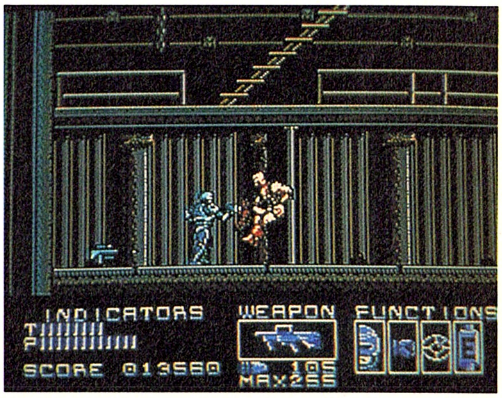
▲上の段の左はしに戻ってくると、エレベーターが降りてきて、2Fに上がれるんだ



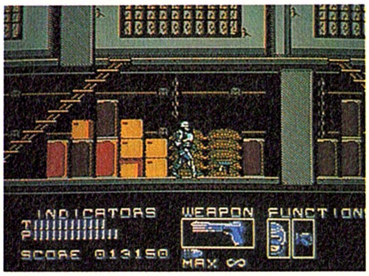
▲最初は2Fの上の段でエレベーターを降りて、ここのアイテムを根こそぎ取るのだ



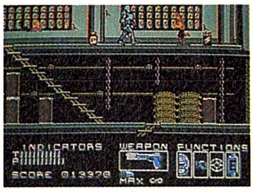
◀オート9が使えるのは、このポイントまで。この先しばらくは、パンチだけで戦っていくのだ！



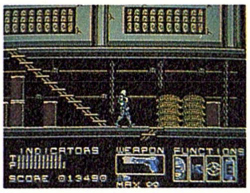
▲ズンズン降りていって、1Fの下のフロアまできたら、一番左はしのコブラ砲を手に入れるのだ。そこで、背後からは小ボスが追ってくるので、振り向きざまにパンチで倒そう



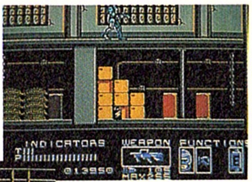
▲下の段の階段の下には、マシンガンが置いてある。あとでかなりの弾数が必要になるので、遠慮しないで取っておくこと

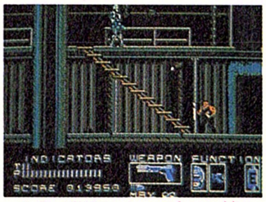


▲そのまま、このフロアにあるアイテムを取っていこう



▲取ったら、下のフロアから1Fに降りるのだ

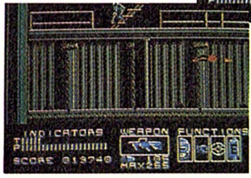




▲手投げ弾男はナナメ撃ちで倒す



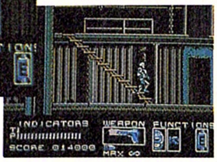
▲エレベーターで1Fに行く前に、下のフロアのバッテリーを取れ！



▲コブラ砲を取ったら、また2Fに戻ろう

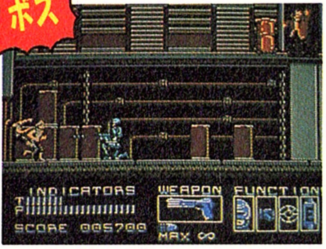


▼ここから、またオート9の出番なのだっ

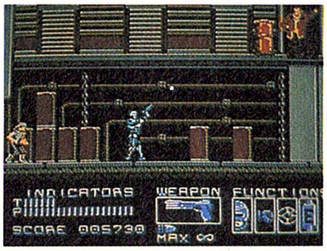


◀この先の部屋がボスの部屋だ。気合い入れていこー

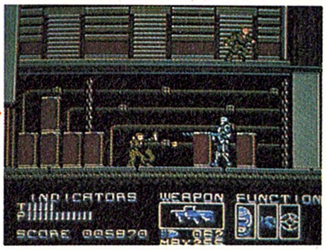
ボス



▲まず、左から出現するザコをオート9で片っ端からやっつける。次々出てくるぞ！



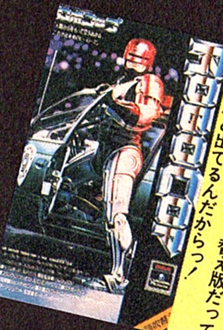
▲左のザコがきれたスキをついて、右上にいるヤツを、ナナメ撃ちで倒すんだ



▲すると最後に特攻隊が出現するので、マシンガンに切り替えて連射するのだっ!!

ビデオのほうもオモロイぞ!!

というわけで、ビデオのほうもオモロいということを、まだ見てない人にアピールします。レンタル屋さんに今すぐ借りにいきましょう。なんせ、痛快明快、ちょっぴりセンチなこともあったりして、最高だぜ！



◀ホレホレ、ちゃ～んと出てるんだからっ！日本語吹き替え版だって

カセット／ビック東海／7月下旬発売／¥5800(税抜き)

PRO-BASKETBALL OF THE STATES



全米プロバスケット

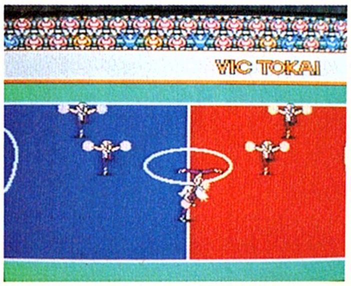
鍛えあげた体、高度なテクニック、華麗なプレイ。アメリカ生まれのプロ・バスケットボールが、迫力もそのままに登場だ。血湧き肉躍る…とまではいかないが、思うぞんぶんエキサイティングなゲームを楽しんじゃお。

文／AYU♥

これぞ、エキサイティングバスケット



パス、ドリブル、シュート、あらゆるテクニックをダイナミックなアクションでこなしていくという、このゲーム。ルールは現実に極力近く作られて



いるから、ものすごく本格的なんだ。

ゲームスタートはモード選択から。リーグ戦(1P)モード、リーグ戦(2P)モード、VS(プレイヤーI対プレイヤーII)モード、そしてウォッチモードの4つの中から選んでね。

リーグ戦の場合、8チームの中から自分のチームを1つ決めてプレイする。各チーム5試合ずつ、計35試合を優勝めざして戦い抜いていくんだ。

試合時間は、前半後半各ハーフ20分の計40分。もちろんハーフタイムショーもあるから目の保養もバッチリ。

アメリカの東西を代表する強豪チームが勢ぞろい！

このゲームに参加するチーム。プロと呼ばれるだけあって強いのなんの。体なんてみい～んな筋肉マンみたいだし、ホントにすごいんだ。

チーム数は全部で8つあるっていうのは前述したとおり。それぞれ攻撃力とか守備力などによって、性格も違ってくるから、てって一的に分析しよう。

といっても、だいたいのチームは大きく分けると攻撃型、防御型になるんだ。シュート力、ドリブルのパワー、パスの正確さを持ち合わせているチームは攻撃型。反対に、ディフェンスのスピードワーク、的確なマンツーマン、ゾーンディフェンスなどを得意とするチームは防御型という感じにね。

8チームの中では、〝ニューヨークホークス〟、〝アリゾナシャークス〟の2チームが強いから、まずはこの辺りのチームで色々なプレイを実行させてみよう。操作が安定してきたら、リーグ戦本番をスタートさせる、なんてのも、うまく勝ち抜くコツかもね。

ニューヨークホークス



▲トップクラスのシュート力を持つ、攻・守に安定したチーム

シカゴマンモス



▲やや緩慢なプレイなのでボールは奪われ易い。強引さがウリ

ボストンベアーズ



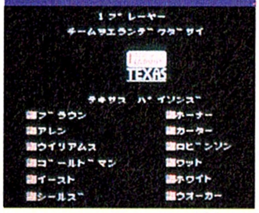
▲巧みなドリブルでディフェンスをかいくぐる攻撃型のチーム

ロサンゼルスパンサーズ



▲ディフェンスはスピードワークでカバーする速攻型のチーム

テキサスパイソンズ



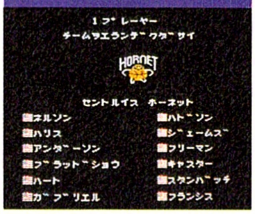
▲ゾーンディフェンスを得意とする防御型。シュートは不安定

アリゾナシャークス



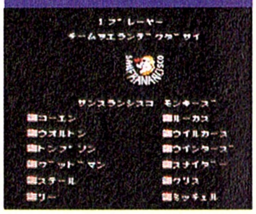
▲総合力ではホークスを上回る攻撃型だがワンマンになりがち

セントルイスホーネット



▲ドリブルは苦手だが、小刻みにパスを回し、得点を稼ぐ

サンフランシスコモンキーズ



▲ロングシュートの成功率は1番。マンツーマンを得意とする

とにもかくにも、ジャンプボールで試合開始だぁ！

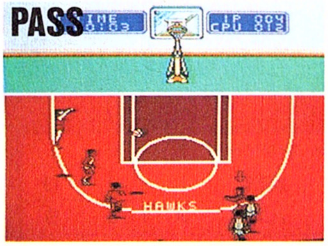
試合画面は、縦スクロールを基準に上下左右にスクロール。バックコート（敵のコート）からセンターラインを越えてボールを持ち込むと画面が180度反転してフロントコート（自分のコート）が現れるんだ。もちろんその逆もあるから、素早く判断しようね。

で、いよいよ試合はジャンプボールの奪い合いで始まる。この一瞬で、先取点も決まってきちゃうから気を引きしめていこう。

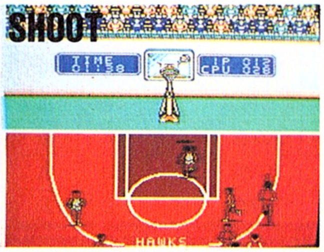
プレイの基本は、当然の事ながらオフェンスとディフェンス。ボールが自分のチームに渡ったら、すぐドリブル、パスなどで得点に結びつけよう。といってもはりきりすぎちゃって"反則"なーんてことにならないようにね。

試合中、あるタイミングでシュートすると、グーンと画面がズームアップ。迫力のダンクシュートが見られるぞ！

●オフェンス

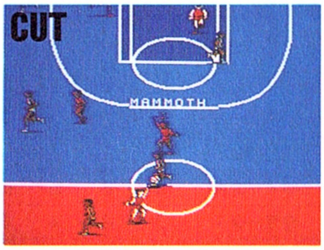


▲ドリブルよりも確実な攻撃だ。✚キーで"⇩"を動かし、正確に相手にパスしよう

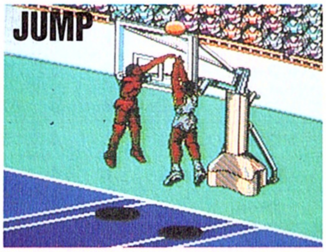


▲ゴール付近まで来たらすかさずシュート。Ⓑボタン2回で行う。ロングだと3点獲得

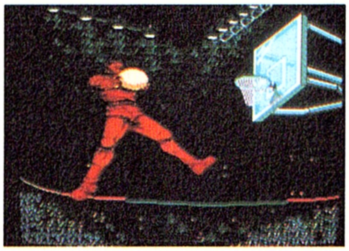
●ディフェンス

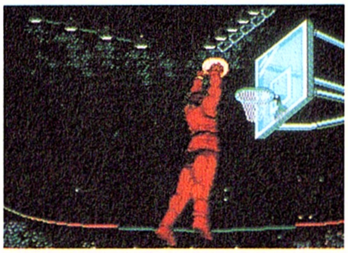


▲ドリブル中の敵やボールに接触すると奪える。Ⓐボタンでボールに近い選手へ移動

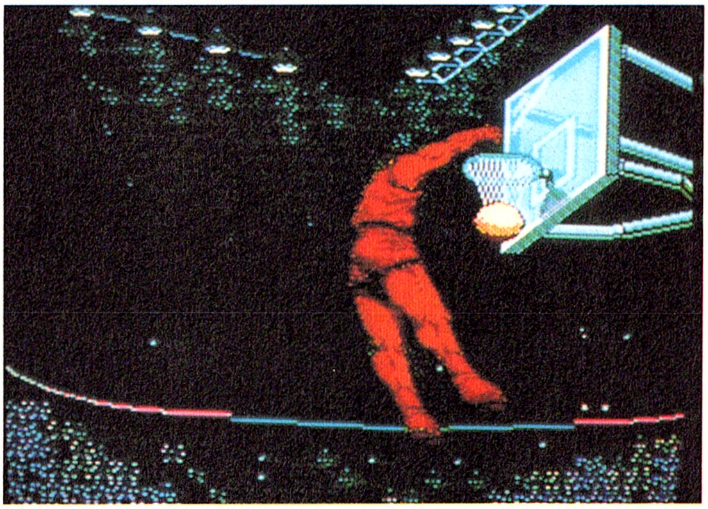


▲敵のダンクシュート阻止が出来るぞ。リバウンドを取る時にもジャンプすると有利





タイミングがあえばダンクシュート！

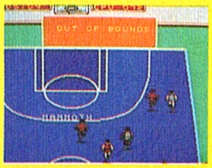


反則ルール

このゲームの反則ルールは本格的。プッシングなどのパーソナルファウル、バックパスなどのバイオレーション、どれも相手側ボールになるから要注意！



◀中央ラインを越えてパスを戻すとペケ。



◀ジャンプ中にボールを投げないと…。

選手が疲れたら即メンバーチェンジ

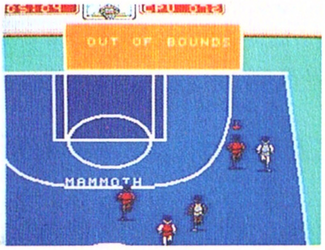
メンバーチェンジは、自分のチームの戦力をいつもベストに保つために、とても大切なポイント。反則で試合が一時中断している間にしかできないから、チャンスを逃さないようにしようね。

まず、ⒶⒷボタンを同時に押して、試合画面にポーズをかけよう。次に、交代させる選手を決めると、メンバーセレクト画面に切り替わるんだ。

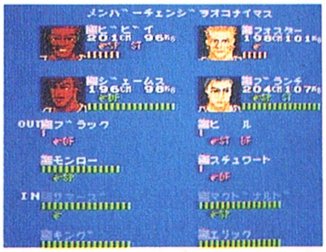
セレクト画面では、それぞれの選手のパワーや、スタミナが表示されている。スタミナは3色のバーグラフで示されて、グリーン→イエロー→レッドの順に変化していくよ。控えに入れた選手のスタミナ回復には一定の時間がかかるから注意。またパワーマークはスピードやシュート力を表しているので必要な選手が一目でわかるようになっているぞ。詳しい個人データは、次のページにあるから参考にしてね。



▲メンバーチェンジは反則で試合が一時中断した時にできるから見逃さないように



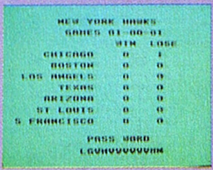
▲画面が静止したら、✚キーで"⇩"を動かし交替させる選手を選びⒶボタンで決定



▲メンバーセレクト画面が出たら選手の疲労度及び、その選手の特徴をチェック！

試合終了後

リーグ戦モードの場合、試合が終わっても、まだまだ見所はたっぷり。まずは他チームとの対戦成績、パスワードなどが確認できる。次にかわいいレポーター画面になって、試合の結果を知らせてくれるぞ！



◀リーグ戦モードでは、一試合終わるごとにパスワードが出る



◀勝敗によっていろんな表情の楽しめるベンチレポート付き

「全米!! プロバスケット」選手別能力データ、どぉ～んと大公開!!

チーム…っていっても、試合に出場できるのは、たったの5人。やっぱり1人1人の"力"ってとても大切だよね。そ・こ・で、8チームのメンバーそれぞれの能力データを一気に公開しちゃうぞ。スピード、シュート力、ディフェンス力、スタミナなど、様々な異なった能力を持っているから、じっくりと作戦を立ててチーム編成することもできるよね。自分だけのオリジナル最強チームを作って、リーグ戦を勝ち抜いていこう!!

データ表の見方は次のとおり。

●走力…選手の走るスピード
●シュート…シュートの成功率
●タイプ…インサイド：ゴール真下
　ミドル：中間距離
　ロング：ロングシュート
　オールマイティ：どの位置もOK
●テクニック…技巧型
　攻撃型
　パス型
　ワンマン型
　オールマイティ
●守備範囲…守備範囲の広さ
●カット…ボールを奪う時のすばやさ
●スタミナ…選手の持つ持久力

ニューヨーク・ホークス

●ユニホームカラーはレッド。チーム全体としては攻守共によくまとまっている。特に選抜メンバーの力が平均しているので、うまく交替させながら起用するといいんじゃないかな。選手のスタミナ不足が気になるところ。



	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
ビビイ	4	3	5	オールマイティ	オールマイティ	3	2	2
フォスター	3	2	4	ミドル	技巧型	3	2	3
ジェームス	3	2	4	ミドル	攻撃型	4	4	8
ブランチ	4	3	5	オールマイティ	オールマイティ	3	2	4
ブラック	1	1	4	ミドル	パス型	1	2	9
ヒル	1	1	5	インサイド	オールマイティ	1	2	8
モンロー	2	2	4	ロング	技巧型	2	4	13
スチュワート	1	1	4	ミドル	技巧型	1	2	14
サマーズ	1	1	4	ロング	技巧型	1	2	3
マクドナルド	2	2	4	ミドル	技巧型	1	2	16
キング	1	1	4	インサイド	技巧型	2	4	1
エリック	1	1	5	ロング	技巧型	1	2	1

シカゴ・マンモス

●ユニホームカラーはグレー。マンモスというだけあってパワーがすごい。ロングシュートの得意なウィックスはスタミナも2ケタあるから3点シュート狙いで長時間戦力になるね。守るよりも、攻めに徹底するのがベスト。



	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
ゴーガン	4	3	5	オールマイティ	オールマイティ	3	2	1
ウィックス	3	2	5	ロング	技巧型	3	2	13
クラークス	3	2	4	ミドル	パス型	4	4	9
マーチン	4	3	4	オールマイティ	オールマイティ	4	4	7
リチャード	1	1	5	ミドル	攻撃型	1	2	15
ラフレアー	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	16
ベレンソン	1	1	4	ミドル	技巧型	1	2	6
ハドフィールド	2	2	4	ロング	攻撃型	1	2	10
メイ	2	2	5	インサイド	オールマイティ	1	2	15
イングリッシュ	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	13
エドマン	1	1	4	ミドル	パス型	1	2	16
カール	2	2	4	ロング	オールマイティ	1	2	1

ボストン・ベアーズ

●ユニホームは渋いブラック。テクニックのオールマイティ型が多いから、スタミナを考えて少しでも多く出場させよう。特に、シュートのタイプもオールマイティのライトとバトレイをどううまく使うかがポイントだね。



	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
ライト	4	3	4	オールマイティ	オールマイティ	4	5	5
マクロード	4	3	5	インサイド	オールマイティ	4	5	7
レーシー	3	2	5	ミドル	攻撃型	3	3	16
グレイ	3	2	4	ロング	技巧型	3	3	15
ジャクソン	1	1	4	ロング	技巧型	1	3	13
ゲラード	1	1	4	ミドル	パス型	1	3	12
アダムス	2	2	5	インサイド	オールマイティ	2	5	8
バトレイ	2	2	5	オールマイティ	オールマイティ	1	3	6
マーフィー	1	1	4	ロング	オールマイティ	1	3	16
グレゴリオ	1	1	4	ミドル	パス型	1	3	15
ブース	1	1	4	ミドル	パス型	2	5	9
ブラッドレイ	1	1	5	ミドル	技巧型	1	3	1

ロサンゼルス・パンサーズ

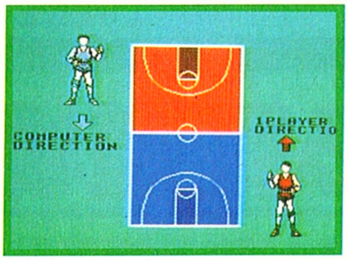
●オレンジがユニホームカラーのこのチーム。速さを武器にしているが、ディフェンスとなると、少々心細いのが目に付く。そんな中でスピードも、パワーもある、メリックとウーマックをどんどん活躍させてしまおう。



	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
ローソン	4	5	4	オールマイティ	オールマイティ	4	3	1
メイソン	3	4	5	ミドル	攻撃型	3	1	2
ハワード	3	4	5	ミドル	攻撃型	3	1	3
メリック	2	5	4	インサイド	オールマイティ	4	3	13
セラーズ	2	4	4	ロング	技巧型	1	1	8
ウィルソン	1	4	4	ロング	オールマイティ	1	1	6
バリー	1	4	4	ミドル	パス型	1	1	14
ジェマーソン	2	4	5	ロング	攻撃型	1	1	16
コリンズ	1	4	5	ミドル	攻撃型	1	1	10
ウーマック	2	4	4	ロング	技巧型	2	4	12
フレーザー	1	4	4	ミドル	攻撃型	1	1	2
モリス	1	4	4	オールマイティ	ワンマン	1	1	7



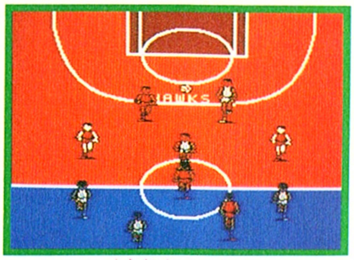
▲タイトル画面の次に出る。コンテニューの場合、12文字のパスワードを入れる



▲自分のチームを決めると、ユニホームの色とフロントコートの色を指示してくれる



▲チームのマークによる、VS画面。会場は湧き立ち、観客の声援が後を断たない



▲いよいよ、試合開始のセレモニー、ジャンプボールが行われる。緊張の一瞬だ！

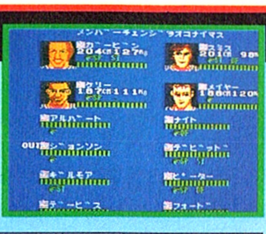
テキサス・バイソンズ



●ユニホームカラーは鮮やかなグリーン。選抜メンバーの1人、オールマイティ人間ホーナーを中心とした守りのゲームが望ましい。攻撃中にボールをカットされやすいので、なるべく、ドリブルよりもパスを選ぼう。

	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
ブラウン	4	3	5	ミドル	技巧型	3	2	2
ホーナー	4	3	5	オールマイティ	オールマイティ	4	4	8
アレン	3	2	4	ミドル	技巧型	3	2	8
カーター	3	2	4	ミドル	パス型	3	2	13
ウィリアムス	1	1	4	ミドル	技巧型	1	2	13
ロビンソン	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	6
ゴールドマン	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	1
ワット	2	2	4	ロング	技巧型	1	2	11
イースト	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	16
ホワイト	1	1	5	ミドル	技巧型	1	2	16
シールズ	1	1	4	ミドル	パス型	1	2	11
ウォーカー	1	1	5	ミドル	技巧型	1	2	1

アリゾナ・シャークス



●ユニホームカラーはブルー。超攻撃型チームだ。ドリブルワークにとても優れているが、時としてワンマンプレーになりがちなので、スタミナMAX16のガービンにボールを回して得点に結びつけよう。

	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
ガービン	4	3	5	ミドル	攻撃型	3	2	16
スミス	3	2	5	インサイド	オールマイティ	4	4	7
ケリー	4	3	4	ロング	技巧型	3	2	9
メイヤー	3	2	4	ロング	オールマイティ	3	2	12
アルバート	1	1	4	ロング	技巧型	1	2	6
ナイト	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	13
ジョンソン	1	1	4	ロング	ワンマン	1	2	16
デビット	2	2	5	オールマイティ	ワンマン	1	2	9
ギルモア	3	3	5	ミドル	攻撃型	1	2	10
ピーター	2	2	4	インサイド	オールマイティ	2	4	15
デービス	1	1	4	ロング	オールマイティ	1	2	2
フォード	1	1	4	オールマイティ	ワンマン	1	2	1

セントルイス・ホーネット



●なぜかショッキングピンクがこのチームのユニホームカラー。8チーム中で、一番スタミナが少ない。ハーフが過ぎた頃には、メンバーを入れ替えるぐらいの気持ちで使っていこう。チームの要はネルソンかな…？

	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
ネルソン	4	3	5	ミドル	技巧型	3	2	8
ハドソン	3	2	5	インサイド	技巧型	4	4	2
ハリス	4	3	4	ロング	技巧型	3	2	1
ジェームス	3	2	4	ミドル	パス型	3	2	3
アンダーソン	1	1	4	ロング	技巧型	1	2	8
フリーマン	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	8
ブラッドショウ	1	1	4	ミドル	パス型	1	2	8
キャスター	2	2	5	ミドル	パス型	1	2	8
ハート	1	1	5	インサイド	技巧型	1	2	8
スタンバッチ	2	2	4	ミドル	パス型	2	4	8
ガブリエル	1	1	4	ミドル	攻撃型	1	2	13
フランシス	1	1	4	ミドル	攻撃型	1	2	1

サンフランシスコ・モンキーズ



●真っ白なユニホームを着ている。とにかくスタミナのかたまりのようなチーム。選抜メンバー4人ともスタミナが2ケタあるのはこのモンキーズだけ。色々なタイプやテクニックの持ち主でチーム編成するのも作戦だね。

	オフェンス					ディフェンス		
選手名／項目	走力	ドリブル	シュート	タイプ	テクニック	守備範囲	カット	スタミナ
コーエン	4	3	5	ミドル	技巧型	3	2	13
ルーカス	3	2	5	オールマイティ	オールマイティ	4	4	13
ウォルトン	4	3	4	ロング	技巧型	3	2	13
ウィルカース	3	2	4	ミドル	攻撃型	3	2	11
トンプソン	1	1	4	ミドル	攻撃型	1	2	12
ウィンターズ	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	12
グッドマン	1	1	4	ロング	技巧型	1	2	12
スナイダー	2	2	5	インサイド	オールマイティ	1	2	8
ステール	1	1	5	ミドル	攻撃型	1	2	15
クリス	2	2	4	ロング	技巧型	2	4	16
リー	1	1	4	ミドル	パス型	2	4	7
ミッチェル	1	1	4	ミドル	攻撃型	1	2	1

カセット／シグマ商事／8月発売予定／¥6500（税抜き）
HISSATSU DOJO YABURI



必殺道場破り

各流派を極めた武闘家たちの道場に殴り込みをかけていくアクション・シミュレーションゲーム。目的は全流派の制覇。そして、その目的の遂行のためには、技を磨き勢力分布を分析する"力と知恵"が必要になるんだ。

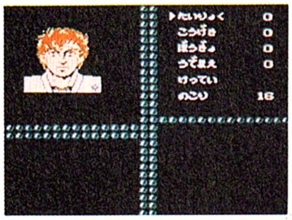
文／ニョクマム古橋

個性豊かなアクション・シミュレーションゲームなのだ！

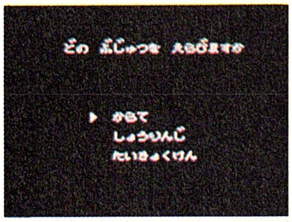
戦いの舞台は東の果てに位置するとても豊かな国。昔はその豊かさ故に、たびたび他国から攻められていた。当時の国は他国からの侵略に対し、武道の達人たちを集め警備にあたらせたという。ところが、武道家たちが道場を持つようになると、今度はその武道家達の間で強さを競う勢力争いが始まった。

争いの末、現在この国に伝承されているのは乱世を生き抜いた12の武道のみ。いずれも優れた武道だが、1種類の武道だけでは国を守れない。異なる武道の長所を合わせて、より大きな力を得るためには、道場の統一が必要だ。

そこで立ち上がった若者が、この物語の主人公であり、キミ自身でもあるのだ……。ただし、道場破りをしてるのはキミだけじゃない。だから勢力分布で作戦を練るといったシミュレーション的要素が重要になってくるわけね。



◀まずは4種類の能力値にポイントを振り分けよう



◀スタート時の武道は空手・少林寺・太極拳のどれか



人々の話を聞きながら、傷をいやし、武具をそろえていこう

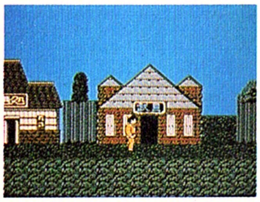
道場のまわりには、民家や酒処、武具店、療養所などがあり、小さな町が構成されてる。この町では様々な情報の入手、武具の購入、傷の手あてなどが受けられるんだ。

まず、民家と酒処。ここでは、ゲームを進める上での手がかりや、流れ者（裏太極拳、裏少林寺、裏空手の使い手たちでスキあらばどこかの道場を手に入れようと荒野や町の中をうろついてる奴ら）の情報、道場主たちの弱点なんかを教えてくれる。酒処では酒代は払わなくてもOKね。

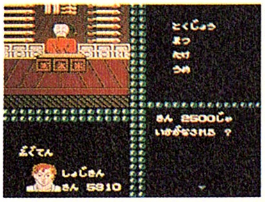
武具店ではもちろん武具を購入できる。特上・松・竹・梅の4種があるから所持金と相談の上、決めようね。ただ、売ってくれるのは、自分の道場のある町の武具店だけ。他の武具を身につけたかったら、そこの道場を破らないとね。ちなみに、武具を身につけない限り、道場を破ってもそこの流派の技を使えないから注意しようぜ。

療養所ではHP回復。お金が少ない時は応急手当のみになっちゃうけどね。

武具屋

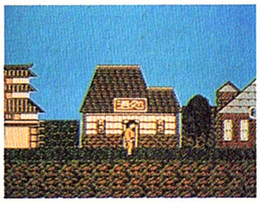


◀ここで武具を買って、新たな武術を使おうぜ！

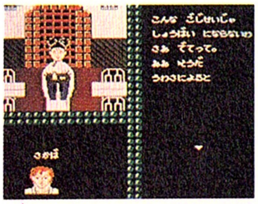


◀武具は特上・松・竹・梅の4タイプがあるぞ

酒処

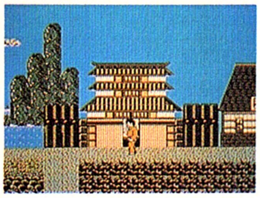


◀酒処でお酒でも一杯って具合で中に入ると…

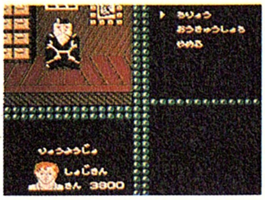


◀様々な情報をもらうことができるんだ

療養所

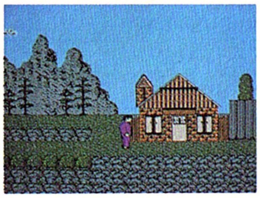


◀HPが少なくなったらここで治療してもらおう

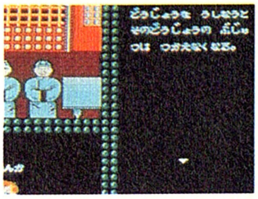


◀治療代が足りないと応急処置しかしてくれない

民家



◀民家を見つけたら、必ず入ってみようね



◀やっぱりここでも色々と情報を仕入れられるぞ

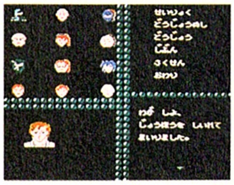
弟子から得る様々な情報をもとに作戦を立てていこうね

マイキャラが道場破りのために自分の町を出ていくと、弟子が他流派の動きを密偵となって調べ、定期的に情報を持ってやってくる。その情報量ってのはけっこう豊富だから、作戦を立てる上でずいぶん参考になるぞ。

一番役立つ情報は、敵道場主の最新の動きを知ることのできる勢力図。前述したように、道場破りをしてるのは自分だけじゃない。敵道場主同士も互いに道場破りをし合っているのだ。だから、自分とはまったく関係ないところで、例えば、紅サソリがジャッキー・リーの道場を破って２つの道場の主に納まっちゃったなんてこともあり得るんだな。

そんな時こそ、道場主や道場のパラメーターをチェックしてみる必要があるわけね。どうしたって戦いの後は無傷じゃすまない。弟子や道場主のパワーが落ちてる可能性が大。ということは、敵が弱ってる時こそ攻撃のチャンス――とまあそーいう結論が出てくるわけよ。でも自分のパラメーターをチェックすることも忘れちゃダメだぞ。相手がいくら弱っていたって、自分がそれ以上に傷ついていたら不利な戦いってことになっちゃうからね。

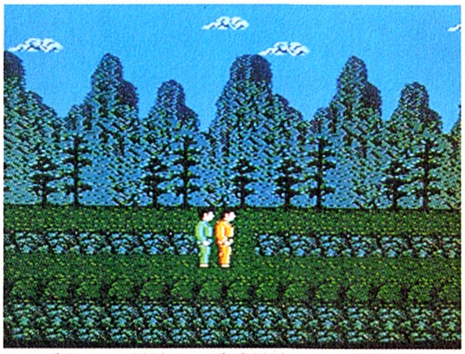
また、作戦コマンドを選べば、弟子の意見や作戦を聞くことができるぞ。ま、そう大したことはいってくれないけど、参考程度に聞いとこうぜ。



▲マイキャラが外出してると弟子が定期的に連絡を…



▲弟子が情報を持ってきて自動的にメッセージに入る



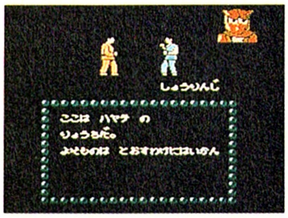
▲弟子からの連絡には、定期連絡のほかに緊急連絡がある。主人公が外出している間に、自分の町へ道場破りが現れると、弟子が知らせにくるんだ。この時、一定時間内に駆けつけて返り討ちにすれば、その道場を守ることができる。弟子が訓練不足だったら、急いでもどろうね

屈強の武闘家たちを倒し、12の全流派を制覇しようぜ!

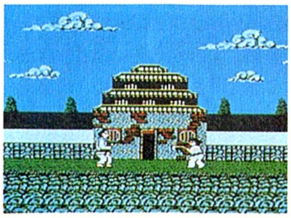
情報を検討して攻める道場を決めたら、いざ出陣――となるわけなんだけど、その道場がどこにあるのかはわからない。各道場の勢力図がだいたいの位置を知る手掛かりになってるくらいなんだ。だから、自分の道場を出たら、まず目的の道場を目指して捜し回ることになる。しかし、だ。前にもいったように、荒野には流れ者がいて、キミの行く手をはばんでくる。ただ、ここでひるんでちゃイケナイ。負けたらもちろんアウトだけど、逆に勝てばお金を置いてってくれるし、おまけに自陣の味方につけることができるからだ。

で、流れ者をかたっぱしから片づけて目的の道場の近くまでたどり着くと――今度はその道場の弟子たちとの対戦ってことになる。そして、コイツらを全員やっつければ、やっと道場内に入ることができるんだ。でもね、道場の中に入っても、そこには何人もの弟子がまだひかえてる。その上、弟子をすべて倒しても、師範代と次に戦わなきゃならない。で、さらにここで師範代をも打ち負かしてはじめて、道場主に勝負を挑むことができるんだな。

それだけに、マイキャラには相当パワーをつけとかなきゃならないわけね。



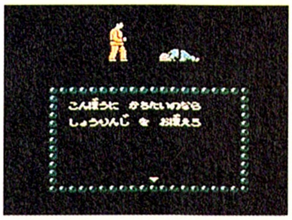
◀敵道場の領域まで行くと弟子が行く手をさえぎる



◀道場前まで行っても、弟子があとからあとから攻撃



◀道場内で弟子→師範代→道場主の順で全員倒すと…



◀他の道場破りのための重要なヒントがもらえるぞ

主な武闘家たち

熊殺しのタツ



空手道場の道場主。動きは素早い。ダメージは受けやすいが体力はある。熊をも倒す達人だ。

肉弾フーマンチュー



太極拳道場の主。武器を使う格闘技には滅法強く、ゆっくりとした動きで攻撃をかわす。

仏の昇龍



少林寺拳法の道場主。攻撃力、防御力まんべんなく鍛えてある。弱点の少ない万能タイプ。

ジャッキー・リー



ヌンチャク道場の主。防御力Aクラスで動きも素早い。ヌンチャクの攻撃力は強くはない。

山猫ハヤテ



手裏剣道場の主。動きが素早く、距離をおいて手裏剣を投げてくる。威力はあまりない。

紅サソリ



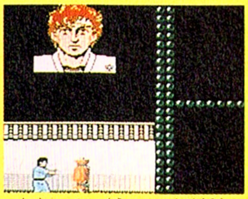
ムチの道場の主。すごい速さでムチを繰り出してくる。距離をおいて闘われると手強い相手。

自分も弟子も成長させせられるぞ

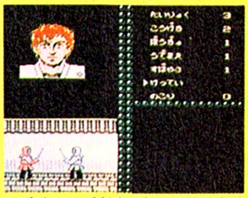
なにしろ、道場破りはたった１つでもとってもハード。上記のように何人もの相手に連続して（もちろん１回でも負ければアウト）勝たないとなんないんだからね。それだけに、マイキャラのパラメーターは極力上げておくに限るぞ。

やり方は簡単。自分の道場に入ってから、修行のコマンドをセレクトすればいい。身に着けてる武具のランクによってパラメーターのポイントをもらえるから、体力（HP）の最大値、攻撃、防御、腕前の中から選んで振り分ければOKだ。流れ者を倒してくれれば、何回でも修行を積むことができるぞ。

また、同じように訓練のコマンドをセレクトすれば、自分の弟子を強くすることも可能。自分の道場をすべて破られてもゲームオーバーだから、自陣の守りも考えとかなきゃね。



▲修業を積み重ねれば主人公はどんどん強くなっていくぞ



▲弟子にも訓練を加えれば強くなる。外出中も安心ってもんだ

カセット/ユース/発売日未定/￥6200(税抜き)

THE MEIJI RESTRATION



明治維新

2Mのロム・カートリッジにアドベンチャーとシミュレーションの2つのジャンルを盛り込んだオドロキゲーム。第1部AVG、第2部SLGの2部構成で幕末の英雄・坂本龍馬の江戸幕府倒幕が最終目的なのだ!!

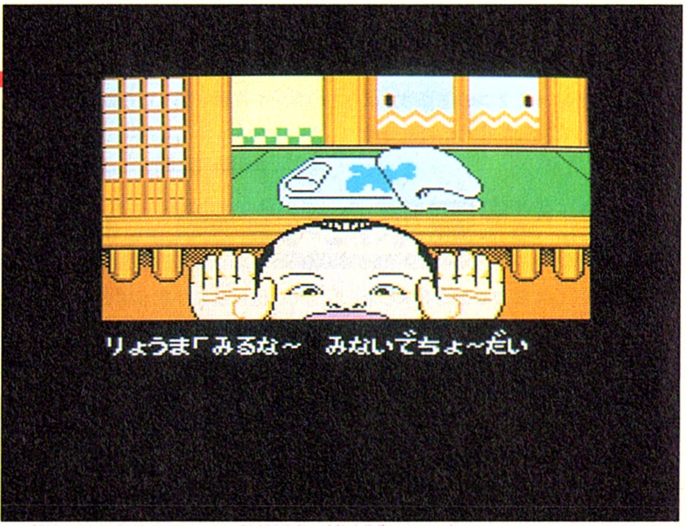
文／ジミー内田

こいつは豪華な2本立て

1部AVG、2部SLG、とはいってもまったく異なる2つのジャンルをどのようにリンク（連結させる）させたか、とは誰しも持つ疑問である。まずそれを簡単に説明しておこう。

物語は主人公・坂本龍馬が剣術修業のため江戸へ旅立つところから始まる。江戸で修業に励み剣術を向上させながら全国各地にいる同志を集め、倒幕戦争へと向かって立派な青年剣士へと成長してゆく。この第1部がトレーニングモードの役割を兼ねており、ここでの結果が次の第2部でのスタート時の初期設定を決定づけるワケ。そして第1部で全ての条件を満たすとエンディングとなり、第2部のシミュレーションモードへと移る。第2部では主人公龍馬が率いる土佐藩が中心となり、藩対藩の戦いとなる。国力を上げ、兵力を整え武器を買い、戦闘や和平交渉によって自陣となる藩を広げ江戸幕府を追いつめてゆく、というワケだ。

よくもまあこれだけのシナリオを押し込みましたねと感心するのはまだ早い。第1部AVGモードでは敵との遭遇に際してちょっとしたアクションモードが設定されており、また龍馬が剣術の腕を上げてゆくには、その敵との戦闘の経験を重ねてゆかねばならない、というRPGの要素までも含まれちゃっていたりもするのだ。フツーこれだけおいしい部分をつめ込んじゃうと、全体のバランスを程よく保つのはかなりシビアなはずだが、明治維新という大きな題材の中でうまい具合に手際よくさばいていてヨイ。テナところでいよいよ、各論へまいろうか。



▲「幕末維新の奇跡」といわれた坂本龍馬の幼少時代は……寝しょんべんたれのいじめられっ子でありました(!?)。本当にこの子があの「坂本龍馬」に成長するのかなぁ…



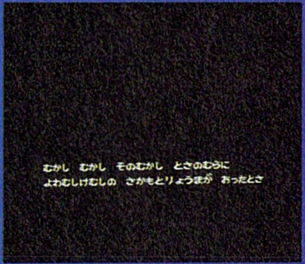
◀長州藩リーダーの桂小五郎との話し合いだが…



◀薩長同盟の成立へ向かって薩摩藩の西郷隆盛と

ストーリー

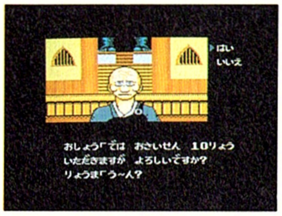
時は幕末1853年、相州浦賀湾に突如姿を現した黒船&ペリーは幕府に開国をセマった。黒船の大砲にビビッた幕府はペリーの要求通りに日本にとって不利な条約を結んでしまった。この出来事に国内は大混乱。そこで「幕末維新の奇跡」と言われる坂本龍馬登場。土佐の寝ションベンたれだった（!?）龍馬は各地をめぐり、開明的な思想を持つ同志を集め、徳川幕府を倒し、日本国に「文明開化」をもたらす新政府樹立を目指して戦うのであった。



一筋縄ではいかないよ、第1部アドベンチャー

第1部のアドベンチャーモードの最終目的は、江戸幕府を倒すため各地にいる11人の同志を集めることだけど、コマンド形式はたしかにアドベンチャーのこのゲーム、実はロープレ的要素がかなりふんだんに盛り込まれている。

まずプレイヤーには「命」と「力」というパラメーターが設定されており、命とはHPのことで、力とは攻撃力のこと。戦闘時ダメージを受ければHPは減り、力が大きければ与えるダメージも大きい、ということで、この「命」のパラメーターがゼロになっちゃうと当然死んじゃうワケで、その前に下町にあるお寺や宿屋へ行って回復させなきゃならない（AVGのくせにチト、メンドくさい）。下町には他にも道具屋やだんご屋などがあり、展開が行き詰まった時のオタスケマン（というかババアなんだけど）として占い屋でヒントをもらうこともできる。



◀力のレベルを上げてくれるお寺。タダじゃないよ



◀宿屋では「命」の回復とセーブができるのだ



◀行き詰まったら占い券を持ってここにこよう

アクションやロールプレイングも

まだまだあるゼ!! ひとヒネリ、というカンジでアドベンチャー編に導入されている新要素が2つ。

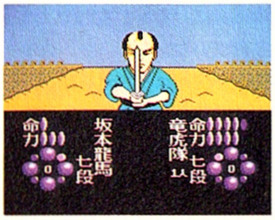
移動時のウォーク・モードが1つめ。従来のAVGと違ってこのゲームは、ある場所からある場所へ移動するのに必ずこのモードを使用しなければならない。文字通り、テクテク歩いて移動するのだけどその途中で敵と出会っちゃったりするのだ。RPG要素の源なワケだけど移動のたびにコレなので、少々うっとーしいと思う人もいるかも。

次に戦闘モード。これはアクション的なモードで、敵との戦闘に入ると画面上に敵のスキを表す赤玉や敵の攻撃を示す緑玉が現れ、プレイヤーはその合図に従って十字キーを玉の出た方向に入れ、攻撃なり防御なりをする。初めは1回に1つの合図しか出ないが後半複数の赤や緑玉が乱れ飛ぶようになると、AVGであることを忘れてしまう程アツくなってしまうのだコレが。

敵の種類には農兵隊、寄兵隊、誠心隊、電神隊、少年隊、男闘呼組などがあり(オット、少年隊以下はウソだゼ)農兵隊程度ならまだまだ段位も低くスライムみたいなもんだけど、段位が8段ぐらいの敵になるとかなり苦労する。その前に、戦闘モードのコントローラーの扱いに馴れるのが大変かもね。



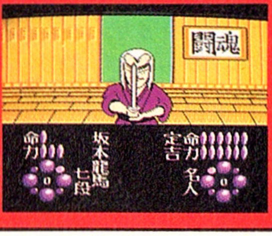
◀どこへいくにも一発で移動はできないのがつらい!!



◀戦闘モードに入ったら逃げることはできないのだ

段位とは

戦闘時の攻撃力を決定しているのは「段位」である。7級から9段、名人まであり、昇段するには江戸の千葉道場で認定試験を受けなければならない。昇段にはより多くの敵との戦闘の経験が必要だぞ



◀師範、早く段位を上げてくださいよぉ!!

序盤の登場人物だ!

仲間探しは第1部の初期設定に直接関係してくる重大なポイントだ。イエス・ノーの選択でミスったりすると同志になってくれなくなったりするので慎重にコマンドを選ばねばならないのだ。シミュレーション編の下地となる部分なのでかなりの人数が登場する。

ここではゲーム前半に登場する人物を紹介しよう。この他にも西郷隆盛や大久保利通などの幕末の有名人たちがたくさん登場するが、それらの人物のコミカルな会話が結構、笑えたりするのだ(もとがおカタい印象の人たちばかりだからね)。

坂本平八



坂本龍馬の父。龍馬はこの父の教育方針(?)により、いきなり江戸へ修業に出されるのだ。

武市半平太



土佐藩の勤王党リーダー。鎖国倒幕派で同志にするにはかなりの苦労を強いられるぞ。

桂小五郎



長州藩のリーダー。部下思いの大将で先に部下を説得しなければ同志になってくれない。

勝 海舟



幕府軍艦奉行。龍馬の良き助言者である。薩長同盟を成立させるよう、龍馬に助言する。

千葉定吉



江戸にある千葉道場の主。剣術の達人(段位は名人)で、龍馬の剣術の師でもある人物だ。

中岡慎太郎



土佐藩士。龍馬の用心棒的役割をする第1部序盤では中岡の剣にかなり助けられるのだ。

ペリー



相州浦賀湾に姿を現す米東インド艦隊の提督。龍馬との会話はなかなかオモシロイ。

暗闇のゲリラ



突如出現する謎の人物(?)。一応味方のようで軍資金や占い券をくれるが、出現のタイミングは謎。

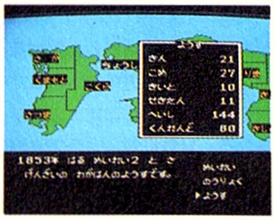
そして最後はシミュレーション

第1部アドベンチャー編をクリアするといよいよ第2部のシミュレーション編へと突入だ! 第1部での仲間探しの成果がいまイチだったりすると最初の段階で異様に苦労する! くれぐれもその点に注意して欲しいのだ。

各藩の大将である坂本龍馬(土佐)、西郷隆盛(薩摩)、桂小五郎(長州)が春夏秋冬の各季節ごとに命令を発し政策や戦略を実行する。命令を発する度に知力、体力、説得力などの能力を消費するので常に数値を確認して充分な能力を維持しておかなければならない。でないと台風や地震、コレラ(!!)、内乱などの不測の事態が起こった時にてんてこ舞いしてしまうぞい!



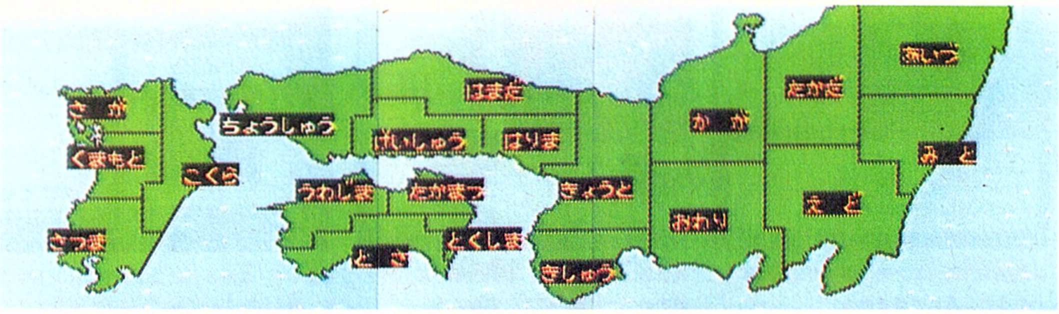
◀「せんそう」は時期を見はからって仕掛けないとね



◀「ようす」コマンドで常に藩の状態をチェック

▶このマップ内に隣接する藩に攻め入って勝利するか、外交交渉によって服従させるとその藩は同盟藩となるが、大将は直接統治することはできず、すべてを同志(コンピュータ)に任せる事になる。

同盟藩を統治することになった同志達はその藩の中でそれぞれ、金を増やすことを主とする商業政策、軍事力を上げることを主とする軍事政策、及び物資の生産を主とする生産政策を実施する。同志を派遣しない同盟藩は平均的政策を施すことになる



カセット／ケムコ／8月発売予定／¥6200(税抜き)

AN INVITATION FROM THE DEVIL



悪魔の招待状

ある姉弟がドライブ中に事故をおこす。弟が気づくと一緒にいたはずの姉の姿は消えていた。そして、目の前には妙な館が…。これは、恐怖の館を舞台に、美しい姉弟のきずなをえがいた物語なのである（ホント）。

文／忍者根本

目の前にそびえ立つ館。姉を救うため、扉を開け！

姉をさがし歩くこの冒険はアイコン使用のホラーアドベンチャー。物語はすべて館の中で展開する。とはいっても館全体は異様なほどに広い。アイテムも多数あるが、実際に有効なものはほんのわずか。どれが本当に必要なアイテムなのかプレイヤーを悩ませる。つまり選択肢の多い中、〝どれをセレクトするか〟ってのがこのゲームのポイントになるのだ。

グラフィックの方は、洋館らしい雰囲気、魔物のアニメーションなど、ムードあるものだ。コマンド及びメッセージウインドウが大きく、文字は読みやすく、カーソル操作がしやすい。またBGMや効果音は、緊張感をかもし出しているぞ！

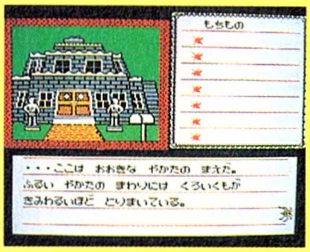
館のあちこちで待ちうける幽霊、そしてワナ…封印されたドラカンの謎は？…とらわれた姉の行方は？　まとわりつくようなドロドロした悪にあなたはどこまで立ち向かって行くことができるだろうか？



▲気を失っていた主人公が意識を取り戻すシーンより物語がスタートする

ドラカンの野望

昔、ある館に、主人の魔術師、弟子そして召使いが住んでいた。弟子のドラカンは主人から魔術を学ぶ。が、やがてドラカンは力をつけ悪に染まっていく。館の召使いはその力を恐れ、それを封ずるべく、「ダイヤの星」を隠すがドラカンに殺されてしまった。遂にドラカンは主人と戦うこととなり、ドラカンは氷中に封じ込まれ、主人は異次元に飛ばされてしまう。ドラカンは氷中から脱出すべく、部下のデーモンに、「ダイヤの星」で氷を溶かさせようとしたが、それは人間にしか使うことができないものだった…。



ある姉と弟がドライブしている時、目の前を白いものが飛んだ。よけたはずみで木に衝突。弟が気づいた時には姉はいない。目の前に不気味な洋館がそびえ立つだけだった…。

アイコンによるコマンド操作とは？ メモコマンドを活用せよ！

アイコンでコマンド処理する、ってどういったことなのか。本シリーズの「ディジャブ」、「シャドウゲイト」から引き継がれたシステムだけど、要するに、カーソルによってアイテムやコマンドを指定し、実行するのだ。「はなす」や「しらべる」以外にも、グラフィック上のアイテムを直接取る、なども可能なんだ。

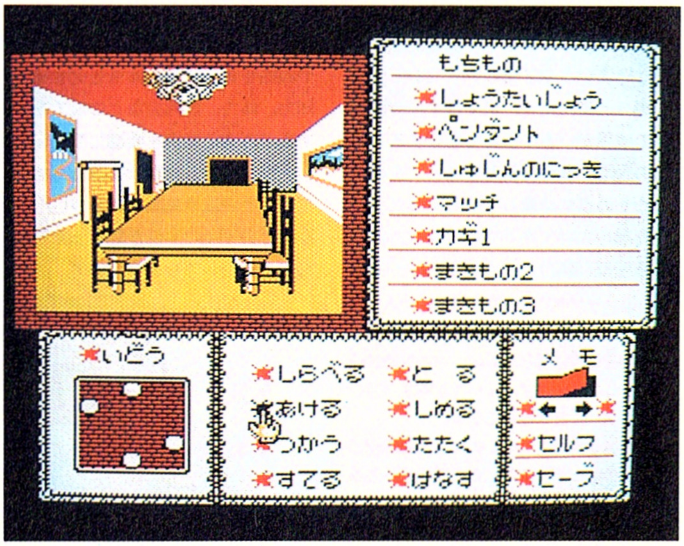
もう1つ特徴的なのが、「メモ」のコマンドだ。ここには覚えた呪文、取ったアイテムなどがつづられている。数ページにまたがっていて、アイテムを使う時にはページをめくって使うことになる。とっても便利なメモシステムなのだ。



▲画面右上部分がメモ。アイテム類は手に入れるとここにメモされる



▲BBU付きなので、手軽なセーブ。ゲームオーバーが多いのでこまめに！

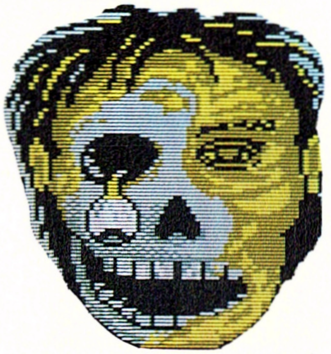


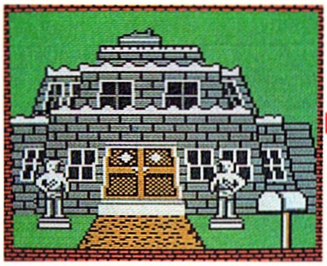
▲見やすく整理されたコマンドウインドウ。〝指〟マークを移動させて実行。左下の〝いどう〟欄で移動可能位置が一目でわかるようになっている

館の中はまるで迷路のよう。アイテム使用で道を開くのだ

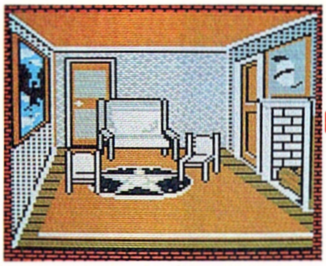
「いどう」コマンドを駆使して、動き回らなくてはならない場所は、画面数にして何と106! 中には石壁の迷路もあるから、こりゃもうタイヘン! その100を超えるエリアを、大まかな地域に分割すると、①館1F、②館2F、③裏庭、④地下道、⑤迷路、となる。ゲームの前半では、館1Fを通路にして、2Fの探索にはげむことになるだろう。2Fで、様々なものを手に入れ、情報を得て、やっと1Fのドアを開くことができる。

開かないドア、邪魔する悪魔などなど。この広い館、アイテムなしでは通れない所が何とも多い。だから、見つけたアイテムはどんどん「とる」したいのだが、中には不要なアイテム、そしてイヤ〜なアイテムもあるのだ。イヤなってのは、持ってるだけで悪魔が誘惑してきて、ひどい時にはゲームオーバー! なんてのもあるってコト。気をつけなくっちゃ! っと。



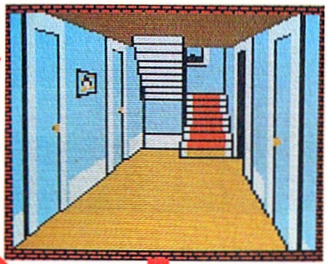


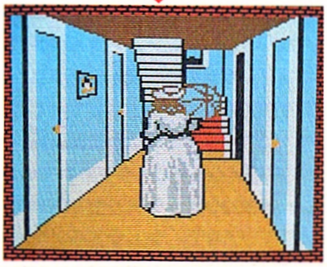
▲この館の中に姉はとらえられているのだろうか? 不気味な洋館だ



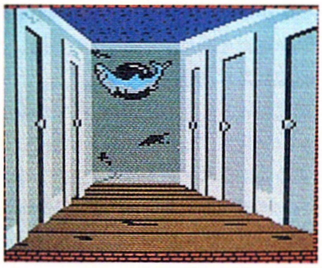
▲扉を開けるとそこは玄関のホール。ダンロ、カーペット、絵画。すべて印象的だ

▼何もない、寂しい廊下。ここにはいくつかのドアがあるのだが…





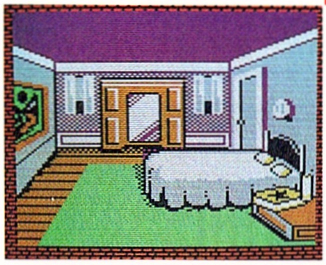
▲1Fのドアをむやみに開けると謎の女性が出現。実は彼女ユーレイなの



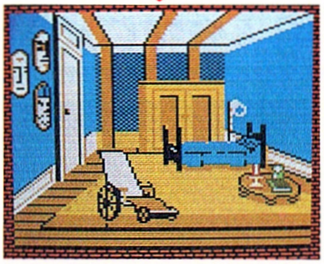
▲2Fにも多くの部屋がある。最初はここでアイテムを集めるのだ



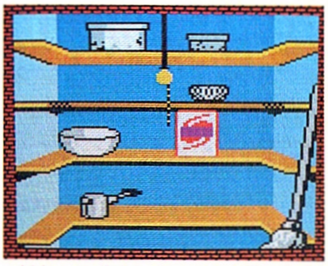
▲2Fのある扉から行ける部屋では、異様な光景を目にすることに



▲弟子のドラカンが使っていた部屋ではちょっとしたシカケがある。奥はバスルーム



▲妙な仮面が飾られた主人の部屋。大きなタンスに何かがありそう



▲物置きでは大量にアイテムを手に入れることができる。重要物件あり!

冒険は次第に複雑さを増していく

姉をさがすのが主人公の目的なのだが、それを達成するまでには、広いエリアを行ったり来たりしなくてはならない。数々のイベントをこなし、行動範囲を拡大していくわけだ。時には魔物に囲まれたり、話しかけた相手が化け物だったり、と思わずチビリそうになることもある。

さて、この冒険の途中で出くわすことになるイベントをいくつか、チラッと見せちゃったりしちゃおう。

イベントをクリアするには、ほとんどがアイテムを使用するしかない、と言える。アイテムは、取る気になったら邪魔なくらい取れる(不要な物が多い…)。変なアイテムをどんどん使ってみたりしていると、たまに面白いことが…。



◀進路をジャマする犬。ここの奥には教会がある



◀重要なアイテムを隠し持つチビオニ。腹がへっている?



◀魔物は沢山出演するが、一度に集団で来られちゃタマラン!

テキパキと行動!

館の中の各所には難しい謎が待っている。謎がとけないと、先に進めず、魔物におそわれてゲームオーバーになることが多い。

思い切りハズした謎ってのはなく、ストレートに考えた方がわかりやすいものが多いんだ。



▲コマンドは数を試すより、道理にかなった考え方をした方がおトク

カセット／トンキンハウス／7月発売予定／¥5500(税抜き)

PERFECT BOWLING



パーフェクトボウリング

最近スポーツを題材にしたゲームが続々と登場しているけど、実際にそのスポーツをしたことがあれば、楽しさも倍増するってもの。その点ボウリングをシミュレートしたこのゲームなら誰でも盛り上がれるね。

文／ひろこ・МАДЗУРУКА・マヤコフスキー

極めてリアルなボウリングゲーム登場

なんといっても「パーフェクトボウリング」の魅力は、実際のボウリングをリアルにシミュレートしているところ。ピンアクションは実に数百通りあり、操作方法も細かく分割されている。レーンのコンディションも5種類用意されているから、もしかすると現実のボウリングよりテクニックが必要かもしれない。とにかく臨場感という点ではお墨付きだ。

さらにそのリアリティーに加え、近未来的な要素が画面に組み込まれているところがＦＣファンにとっては嬉しい。例えば、レーンはＳＦに出てくるような宇宙ステーション仕立て。また、あのガチャンとぎこちない機械のピン・スイープが、このゲームではレーザー光線が用いられ実にスマート。

ボウリングって割に地味なイメージだけど、ＦＣだと結構面白いんだよね。



▶これが宇宙ステーション風ボウリングレーン。コンディションによって色もカラフルに変わる

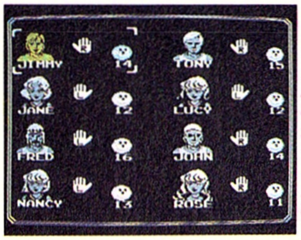
モード選択で1人〜8人までOK

右の画面写真を見てほしい。モードは全部で4種類。ボウリングゲーム初心者はまずTRAINING モードで操作に慣れよう。ある程度のスコアをあげられるようになったらGAMEモードで8人のＣＯＭキャラクターと対戦だ。自分の実力に応じて1〜8位ランキングのプロボウラーを選択する。どの選手を選択しても次はひとつ上のランクの選手との対戦となるから、自信さえあれば最初から強い選手との対戦も可能だ。

2人〜4人の場合は、VSモードを選ぼう。これはプレイヤー同士の対戦モードで、8人の中から自分のキャラクターを選択する。もっと人数が多いという場合はDOUBLESモードをどうぞ。これは2人のプレイヤーで1チームをつくり、チームVSチームで対戦していくもの。最大8人(4人×2チーム)まで同時にプレイ可能だ。

どのモードでもキャラクター、名前、利き腕、ボールは自由に設定できるぞ。

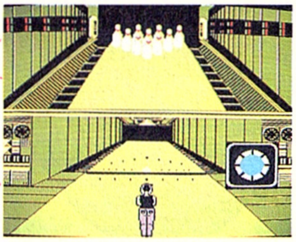




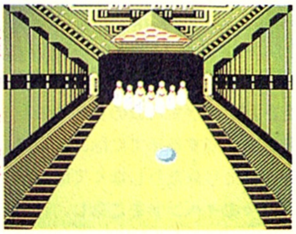
◀GAMEモードで選手を選ぶところ。皆個性があって手強い



◀最大8人で遊ぶ場合、1投目と2投目を2人で分担する



◀ボールをリリースする前は画面は上下2分割



◀リリースするとスクロールして、レーン全体が現れる

キャラクター紹介

GAMEモードで対戦する8人のＣＯＭキャラはそれぞれ、平均的なアベレージ、左右どちらかの利き腕、ボールの重さ、球の種類などの特徴が設定され、ランキング順に並んでいる。何位のランキングのプロボウラーとでも対戦を始めることができ、ゲーム数も1〜5ゲームまで選択可能。勝負したい相手と思う存分戦えるのだ。最強のJIMMYに勝てば、見事エンディング！

ROSE



◀お色気たっぷりのブロンドギャルはコントロールが今一歩

ランキング　8位
アベレージ　120(80〜160)
利き腕　右
ボール　11ポンド
球種　ストレート

JOHN



◀サングラスが渋い彼はコントロールに少し乱れあり

ランキング　7位
アベレージ　160(120〜180)
利き腕　右
ボール　14ポンド
球種　フック

LUCY



◀ストライクは少ないけどスペアは取ってじっくり型

ランキング　6位
アベレージ　160(140〜180)
利き腕　左
ボール　12ポンド
球種　フック

TONY



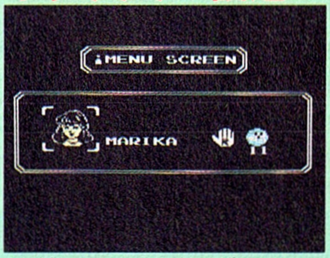
◀一見クール。でもストライクがあまり続かないのが弱点

ランキング　5位
アベレージ　180(160〜260)
利き腕　右
ボール　15ポンド
球種　ストレート

では早速、ファミコン版ボウリングゲーム入門といきましょうか

このゲームの特徴は、リリースまでの選択の種類が多く、かつ細分化されている点だろう。ボールの重さ、利き腕など、キャラクターの性格の選択、そしてボールを投げる位置、角度、球種、タイミングの設定の1つ1つが、ボールの動きに影響を与えていくのだ。つまり微妙な感覚が必要とされるわけ。ずいぶんと複雑で難しそうなゲームのように書いてしまったけど、実際のゲームは、誰でも楽しめるようになっている。別にフックやスライスをかけなくたって、ボールがころがっていけば、ちゃんとピンは倒れてくれるんだからね。それじゃ、ゲームの流れを追って説明してみようか。

LESSON 1
キャラクター設定

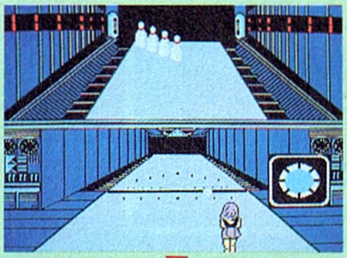


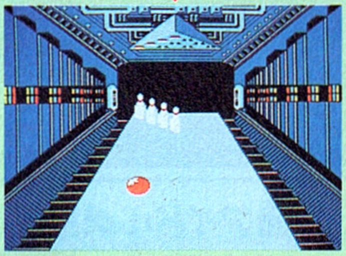
初心者は、まずTRAININGモードで練習ね。キャラクターは女の子を選んで、利き腕は右ね。ボールは11ポンド、ボールの重さはゲームにあまり影響しないみたい。

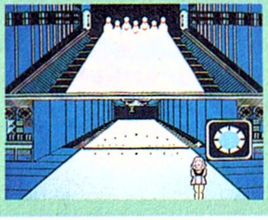
LESSON 2
リリースの位置と角度―アドレスの設定

次にボールを投げだす時の位置と方向を決める、まず✚ボタンの左右でリリースのポイント、上下でリリースの角度ね。✚の上だと左方向、下だと右方向に角度がつくわけ。ま、最初のうちは正面から真っすぐに投げてもいいんだけどね。ただし、ストライクは取りにくいし、スプリットの可能性も高くなるみたい。次に出てくる球種（フック、スライス）との組み合わせで、自分なりのリリースポイントと方向を見つけたほうがいい。リリースのポイントと方向、球種を組み合わせればどんなピンアクションも可能ってわけ。

下の2枚の写真を見て。左にピンが残ったから、位置を右に、角度を左につけてリリース！　でも角度をつけすぎたらしくてガーターしそうなのだ。

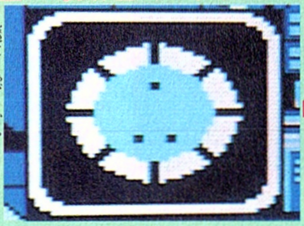




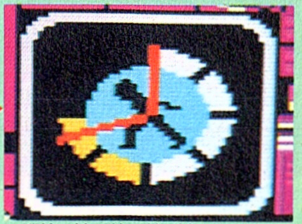


◀右に寄った例。角度0だと一本しか倒せないよ

LESSON 3
球種の設定からテイクバック&リリース



▶頂点の穴の位置がボールの向きと角度。これは真上だからストレートだ

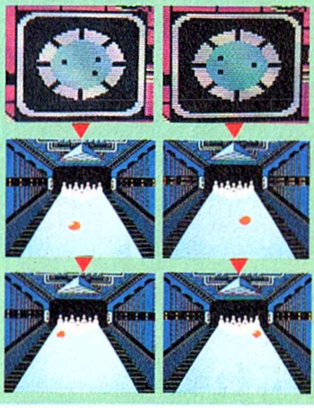


▲左斜め下の線と針が重なるようにAボタンを押さないと、ボールは曲がる

次はボールの回転を考えなくちゃいけない。✚ボタンの左右でフック、スライス、ストレートを決めるんだ。画面上のボールの3つの穴が、回転させたい方向と度合いを表している。右の連続写真は左に曲げたくてフックをかけた場合と、右に曲げたくてスライスをかけた場合の例ね。

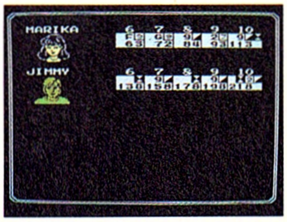
さーてやっとリリース。横向きにボールを投げている人の腕とインジケーターの針が一致しているんだ。Ⓐボタンでテイクバック、再度Ⓐでリリース開始、3回目のⒶボタンでリリースポイントが決まってボールを投げられる。なれるまで3回連打はなかなか大変。

フック　スライス



家族で楽しめるゲームなのだ

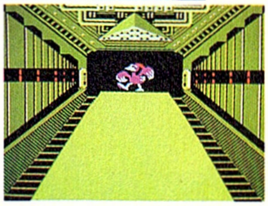
この「パーフェクトボウリング」でのアクションは、リリースの操作だけ。スタート、テイクバック（パワー）、リリース（タイミング）と、この操作だけでⒶボタンを3回押さなきゃいけない。ちょうどゴルフゲームのショットと同じ感覚なんだけど、なれてしまえば問題はないはず。まあ、誰でも楽しめるってことだね。何度もいうようだけど、このゲームのいいところはリアリティー。微妙なフック、スライスのコントロールはもちろん、レーンコンディションもレーンによって違ってくるんだ。ボールの転がる音もなかなか真に迫っているし、目も耳も楽しめるファミリーゲームってとこかな。



◀JIMMYと対戦した時のスコア。さすがに完敗



◀ストライクを出すと左右の壁が点滅。きれい



▶ターキーを出すと本当に七面鳥が踊っちゃう

NANCY



◀おちゃめな彼女はアドレス位置をよく変え、ミスが少ない

ランキング	4位
アベレージ	220（180〜280）
利き腕	左
ボール	13ポンド
球種	スライス

FRED



◀パワー抜群。だからストライクも多いけどミスもある

ランキング	3位
アベレージ	240（200〜280）
利き腕	右
ボール	16ポンド
球種	ストレート

JANE



◀ワイルドな彼女はほとんど失敗のないミス・プロボウラー

ランキング	2位
アベレージ	260（230〜300）
利き腕	左
ボール	12ポンド
球種	スライス

JIMMY



◀若くてハンサムな彼は最強のボウラー。ほとんどストライク

ランキング	1位
アベレージ	280（250〜300）
利き腕	左
ボール	14ポンド
球種	ややスライス



カセット／ナムコ／6月23日発売／¥5500(税抜き)

CHILDS QUEST

ラサール石井のチャイルズクエスト

今回紹介するのはごわすからしゃちほこまでの西日本だ。前回と合わせ見れば序盤、中盤の途中までやってきていることになる。ノリはますます妙になり、ただの芸能モノじゃない雰囲気。こういうのもたまにはいいね。

文／CB"ドクタースパート"成沢

～前号の営業内容～

ときおホールでのコンサートを夢見てしぶちゃのオフィスを旅立ったマネージャーとチャイルズたち。せっせと営業活動にいそしみ、着実に人気を上げていった。



しぶちゃの東にあるびっくらレコードで印税をもらったり、北東にあるふにふにテレビで芸能人水泳大会に出て（1着になったら『人気のないヤツはでしゃばるな！』としかられた）順調な芸能活動を続けていたかに見えた。

だが、世の中そうはうまくいかない。スターへの道となればなおさらだ。ときお東部のあせくさへは飛行機じゃないと行けないし、ごわすへの切符を譲ってくれるというニャムコの社長さんはえちごらすで売っているかきのたねがほしいという。



仕方なくえちごらすへと旅立った一行。ゴマすりばちの力でなんとかえちごらすへ着いたが、かきのたねは9,800円もした。しかもえちごらすの北にある御手洗ルミさん宅ではどんなシミも落とすことができるという「虹のせっけん」の入手を頼まれてしまった。

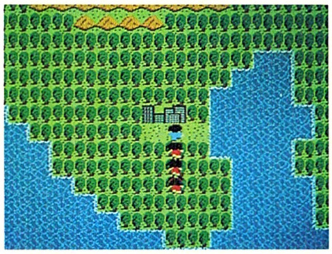
再びときおに戻り、ニャムコの社長さんにかきのたねを渡すとごわすへの切符をくれた。そして一行ははめだ空港からごわすへと旅立ったのであった。

西日本の制圧第一歩！ごわすからしゃちぽこへ向かって営業開始！

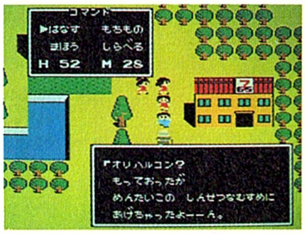
●ごわす

ここはごわす。ときおから遠く離れた西の町だ。小さな町にしてはなむこしデパートやナムコマートがあり、便利で助かる。チャイルズにひとまわりいい装備をさせて、魅力を上げることにした。

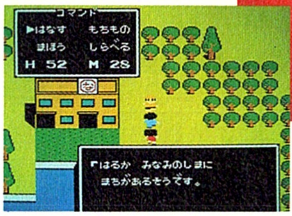
何げなく聞いた奥様講座はとてつもなく重要な情報だった。御手洗ルミさんに頼まれた虹のせっけんの作り方だ。7つのオイルが必要らしい。そしてオリハルコン。めんたいこの親切な娘が持っているというのだ。



◀飛行機からいきなりここへ連れてこられる。ときおまではるか遠いごわすの町の入口だ



▶この親切な娘がそう簡単に見つかる気はしないが……ま、いいか



▶もちろん今はいくことはできない。まだ先だ



▲7つのオイルを見つけること、そこからスタート。そして、そのオイルをあせくさにあるせっけん屋に持っていって加工してもらう。それでできあがり

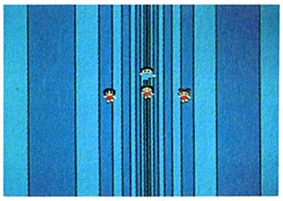
●ワープのやかた

虹のせっけんを探す目的が、ひとまず7つのオイルを探す目的に変わった。思ったより大変なことを頼まれたものだ。

ごわすの東にある小さな家に入るといきなりワープ。ごわす南の小さな島に出た。ここで炎の背広を発見！ でも熱くて着れない。



◀ごわすの西の半島にあるのだ。左下に見えるのがいき先の島だ





▲まるで「ワーテニ」のクエストモードのようだ……

●元アイドルの家

ワープのやかたから北へ進み、めんたいこ方面へと向かっていった。さすがにこのあたりのお客様は手強い。言葉は強力だし、なかなかよいしょに折れることがない。手間がかかる。

めんたいこの手前を西へ行くと元アイドルが住む家を発見した。この人、せんだいん近くの洞窟にスターのくつをぬぎ捨ててきたらしい。いずれ手に入れよう。



▲このオネーチャンが元アイドル。家の周りは寂しいけど、中はきらびやか。でもしょせんは元アイドル。重要なアイテムを捨てるとはねぇ……！

●めんたいこ

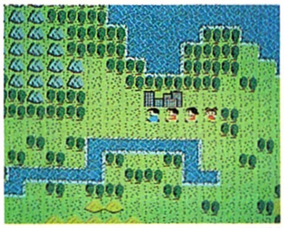
九州の表玄関、めんたいこへとやってきた。公会堂のあるリッパな都市だ。

ごわすでいっていた親切な娘とやらを探してみた。だが見つからない。考えてみれば誰に対しても親切というわけじゃあるまいに。きっと何かのはずみで見つけられるのだろう。

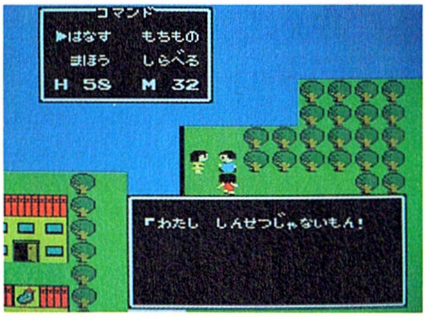
そのかわりといっては何だが、なかすはるこという女性が悲しんでいるのを見た。何でも彼女の恋人から連絡がなくなり、心配でとんこつスープをやけ飲みしているというのだ。恋人を見つけ出せばチャイルズのファンになってくれるかも知れない、と思うと頼まれもしないのに探し出そうと決意したのであった。

もうひとつ、妙なイベントがあった。音感クイズ・尺八は最高、というイベントで、正解すると景品にパープルオイルをくれるのだ。クイズおやじが出す音が何という言葉に聞こえるかを当てるのだ。「ピピピピピポ」……。こんなの1発で分かるワケない！　いずれ何らかの形でヒントがあるだろうから、その時まで待とう。別にチャイルズの音感が悪いワケじゃないのだ。

めんたいこホールでコンサートを開こうかと思ったが、時期尚早と見て控えることにした。もうちょっと人気をつけてからにした。次は山陽へ行くぞ。



▲めんたいこへお着き〜。大きな町であります



▶ごわすの情報を受けたメッセージね。これは

なかすはるこ嬢



▲あああおいたわしや。やはり熱血マネージャーとしては見つけてあげるしかないでしょう。これも営業政策の一環だ

音感クイズ・尺八は最高

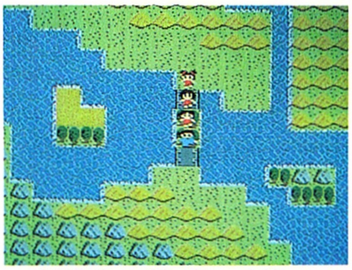


▲まあ、このクイズを1発で当てられる人はいないでしょう。地道に先の町へいってヒントを仕入れてから挑戦しよう

●いーよ

山陽地方を東上していった一行。瀬戸大橋を渡って四国へ行ってみることにした。ワケのわからぬ物体がお客様として現れたが、もう怖いものなどない。すべてチャイルズのファンになってもらうのみ！

やがていーよの町へついた。ここはさみしいところでわあぷのマ法で飛んでくることはできないし、店は2軒しかない。1軒はプリンホテル、もう1軒はひかるちゃんというオカマの経営する店だ。何でもひかるちゃんは男に戻りたがっているらしい……。



▲去年開通した大橋を渡って四国へ。ここを西へいくといーよだ





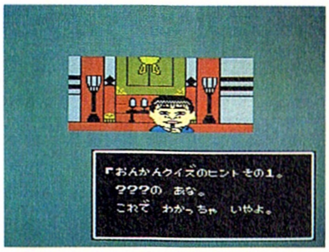
▲どこで手術してきたか知らないが、早まったことをすると後悔するという見本ですな

◀この手の店は六本木や新宿に多くあるらしいが、詳細は不明。で、ひかるちゃんを男に戻すにはどうしたらいいのかな？

●なにわん

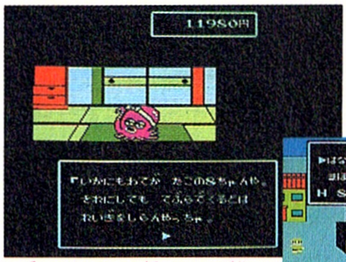
四国を出て、再び山陽方面へ。どんどん東へ進むと、あった！　全国屈指の大都会、なにわんだ。

ここでは営業活動もさることながら、さまざまな問題に関するヒントが得られた。音感クイズのヒントは「？？？のあな」ということだし、奥様講座ではイエローオイルの作り方を教えてくれた。はわい産のバナナの皮が必要らしい。また、何かを知っていそうなたこの8ちゃんはみやげがないと怒る。シガラミ焼のたこつぼがほしいらしい。

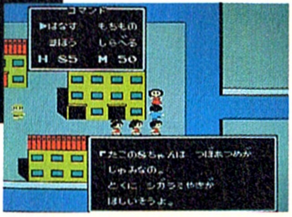


▲最初の3文字が分からなきゃ、何にもならなかったりする。先の町に期待！





▲手ぶらでいくと怒られる。何をおみやげにするかは、右の写真を見ればピンとくるよね

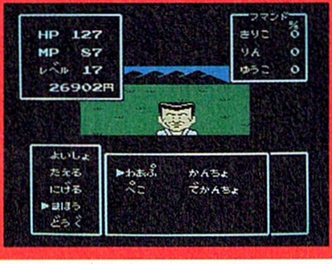


▲なんと外国へいかないとオイルは集まらないのだ

◀シガラミ焼きのたこつぼが8ちゃんへのおみやげだ

これで あなたもリッパなギョーカイ人④〜マ法の効果〜

マネージャーの力はチャイルズの人気が増えるほど強くなりますが、それに伴ってさまざまなマ法が使えるようになります。このマ法は時間がお金よりも大切なマネージャーにとっては生命線ともいうべきものです。重要な力を発揮しますので、営業にうまく役立てて下さい。



◀営業中に使えるのはわあぷ以外の3つ。ぺこが強力だ

わあぷ	消費MP1、レベル4で覚える。その時点で行った町のうち、主なところへワープする。
かんちょ	消費MP3、レベル7で覚える。マネージャーの体力を20だけ回復する。
ぺこ	消費MP5、レベル10で覚える。通常のよいしょの2倍程度の強力なよいしょをすることができる。
でかんちょ	消費MP12、レベル16で覚える。マネージャーの体力を一気に120回復する。

これであなたもリッパなギョーカイ人⑤ ～コンサートを開きましょう～

あなたがでかんちょのマ法を覚えるころになるとチャイルズの人気もかなり上がってきていることと思います。そろそろコンサートを開いてみてはいかがでしょうか。

まずはしぶちゃホールでやってみましょう。5000円を払い、スタートすると、ほら、大入り満員！ 大入りであるほど観客の熱気であふれノセやすく、魅了することは難しくないでしょう。

方法はキャンペーンと同じく、トーク、コント、歌を披露していけばいいのです。見事魅了すればお金ではなく、チャイルズ自身の魅力が上がっていきます。さあ、やってみましょう。



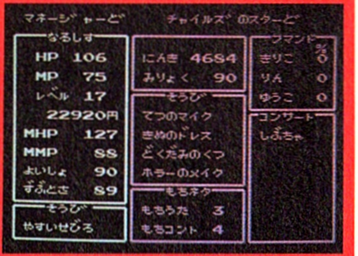


レベルと客の入りの差

同じレベルでも、公会堂が異なると客の入りは変わります。行きつくのが先の町のホールほど客の入りは少なくなっていくのです。



◀コンサートを成功させると魅力は8ポイント上がっていく



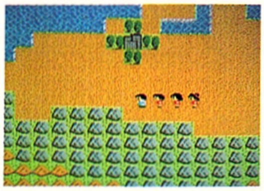
▲ステータス画面の右下にコンサートが成功した公会堂の名前が入る。

●いぬもにあ

なにわんを出て北東部へと進んでいくことにした。人口の少ない区域だが、全国制覇を目指すチャイルズには文句を言うヒマはない。

砂丘を越えると町があった。が、なんとここには人間はいない。いぬもにあの名の通り、いぬがいるだけだ。いぬの話しによると、ここには天空の城があるらしい。それとおきんの島というところが見えるらしい。

町の奥にはクイズの神殿があった。10問のクイズに正解すれば天空の城へ連れていってくれるという。しかし間違えると即、しぶちゃに戻されてしまう。挑戦してみた……。全問正解だ。一行は天空の城へ連れていかれた。その奥には部屋があった！



◀砂丘の中にいぬもにあの町はある



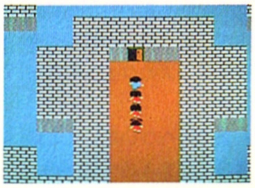
◀そう、10問のクイズに正解できるだけの知性が必要なのだ



▶さて、この答えはウソかホントか？ よく考えて答えよう



▶問題は必ず同じものが同じ順番で出る。間違えたら再挑戦だ

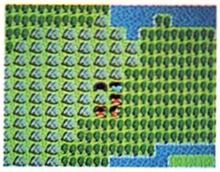


◀で、ここは天空の城の中。奥の部屋にはいったい何があるのか？

●しがらみの洞窟

いぬもにあからなにわんに戻り、しゃちぼこへ向かうことにした。その途中、洞窟を見つけた。営業には関係ないかもしれないが、とりあえず入ってみた。

その奥にはなんとシガラミ焼きのたこつぼを発見した！



◀ここがしがらみの洞窟だ。中へ入ろう



◀地下2階の奥にはたこつぼが。失敬

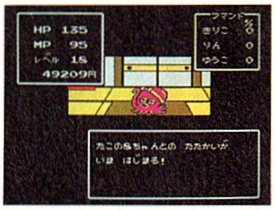
大阪商人たこの8ちゃん

シガラミ焼きのたこつぼは8ちゃんがほしがっていたものだ。届けてやろう。

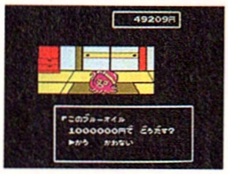
8ちゃんはつぼを見ると喜んで、ブルーオイルを譲ってくれるという。しかし、なんと100万円をふっかけてきた。値切るしかない。よいしょし倒せば安くなるはず！ 可能な限り、値切らなくては買えないのだ。



▶もちろん譲ってあげよう



▶勝てば半額、負ければ追い出されてしまう



▶100万円とは!! 値切らにゃしゃーない



◀何度も営業して、やっと5万円に。しかしまだ高い……

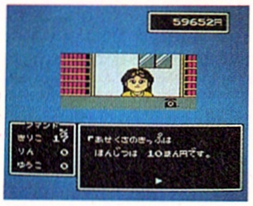
●しゃちぼこ

手持ちの金でブルーオイルを買った。熾烈な営業だったが、手に入ってしまえばこちらのものだ。再びしゃちぼこへ行くことにしよう。

しゃちぼこにはあせくせへの橋を壊したしゃちぼこエアラインがある。あせくさ行きの切符は……10万円！ とても買えない。誰かが買っていったらしいのでその人に話しを聞いてみることにした。奥様講座では占いに使うらしいカメ探しの名人の話しが聞けた。



▶しゃちぼこに到着。今回の営業巡業もいよいよ大づめが近い



▶たとえ10万円持っていても買いたくないね



▶このおじさんの居場所を探しに行かなきゃならないね



▶しぶちゃの占い師が甲らをほしがってたね



▲何色のオイルかはわからないが、雪の中ということは北国だな。1度ときおに戻ってから北を目指そう。そのカギはどうやらあせくさにありそうだが……。まず切符を手に入れなきゃ

●直進おじさんの家

しゃちぽこから北へ進むと家が1軒あった。ここにはおじさんが住んでいた。このおじさん、できるだけ曲らずに歩くのが好きなようで、しゃちぽこから帰ってくる際もそうしたとのことだ。だが、切符は曲った時どこかに落としたらしい。

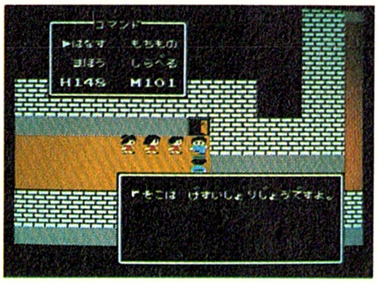


◀おじさんのセリフから行動を考えれば何がどうなのか、分かるはず

●はこめのトンネル・西入口

おじさんが落とした切符をいただき、しゃちぽこへ戻った。ここからはこめのトンネルを通ってときおへ戻ろう。

はこめのトンネルは西から入るとガードマンは道を開けている。奥の部屋は下水処理場とのことだが……。



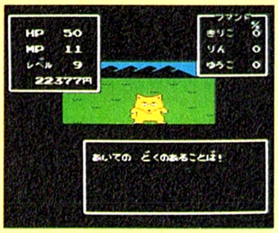
◀下水処理場の中には何があるのか、入ればすぐに分かること！

新規お客様リスト

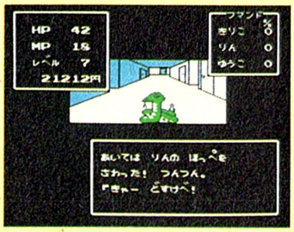
ごわすまで来るとお客様はますます変なのが多くなってまいります。ほとんど人間の姿をしたものはおりません。しかし、一筋縄ではいかない手強い方ばかりなので営業は気をつけましょう。

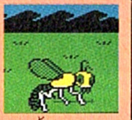
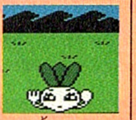
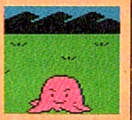
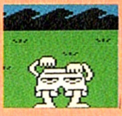
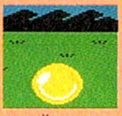
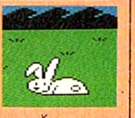
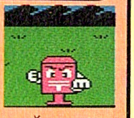
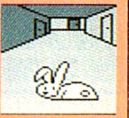
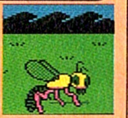
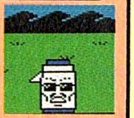
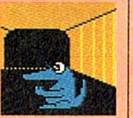
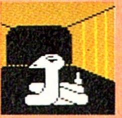
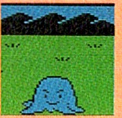
プライド：よいしょに対する忍耐度
人気度：チャイルズが得られる人気
お金：チャイルズにくれるお金
ストレス：A～Eで、Eほどすぐ去る
エッチ度：A～Eで、Eほど触り易い

▶毒のある言葉もよく出る。まんぼドリンクは必需品



▶エッチ度Eの敵には要注意。30～50も不満度が増す



名前	出現場所	プライド	人気度	お金	ストレス	エッチ度	備考	画像
みつばちばーや	ごわす周辺	50	24	840	A	A	毒攻撃の回数が多い	
さくらだいこん	ごわす周辺	52	32	460	A	A	人気が稼ぎやすいお客様だ	
レッドぷよよ～ん	ごわす周辺	54	25	720	C	E	強力なおさわり攻撃がある	
どびんそん	めんたいこ周辺	66	34	1200	C	B	お金を稼がせてくれるお客様だ	
しろふん	めんたいこ周辺	68	46	800	A	C	毒攻撃があるのはふんどし故か？	
サッサマン	めんたいこ～なにわん	70	44	730	C	C	強いが、あまりメリットはない	
ぱんつマン	めんたいこ～なにわん	76	50	1200	B	E	おさわり攻撃が得意中の得意	
きびだんご	めんたいこ～なにわん	250	80	1500	A	A	じっと耐えればダメージはない	
やばいおじさん	めんたいこ～なにわん	84	45	1000	C	C	やばいだけあってなかなか強い	
あかふん	いーよ周辺	98	62	1800	C	C	言葉の破壊力はかなり強い	
オリーブオイル	いーよ周辺	100	68	1980	B	A	正体不明だが甘く見てると……	
めいけんチンチン	いーよ周辺	68	92	2520	A	D	お金が稼げるが、おさわりは強烈	
いなばうさぎ	いぬもにあ周辺	114	66	2880	A	D	かわいいけど、おさわりしてくる	
だいこくねずみ	いぬもにあ周辺	116	63	3200	C	B	絶好のお金稼ぎができるお客様	
ポストのおっさん	いぬもにあ周辺	86	76	280	A	A	よく現れるがあまり身にならない	
スカイクサイム	天空の城	104	58	1500	C	A	さっさと倒して先を急げ	
シャイなうさぎ	天空の城	114（プラキド）	66	1200	A	A	シャイだけど、言葉は痛烈だ	
あおふん	しゃちぽこ周辺	130	79	2670	C	B（エォチ度）	かなり手強い。HPに注意	
ろいやるぜにー	しゃちぽこ周辺	132	85	3880	A	A	強い言葉の力と毒攻撃が得意	
やーポット	しゃちぽこ周辺	86	88	4240	B	C	短期決戦でファンにしてしまおう	
あおわに	シガラミの洞窟	154	68	2280	C	A	プライドが高い強力なお客様だ	
ホワイトスネイク	シガラミの洞窟	142	65	1670	A	C	弱いおさわりと頻繁な毒攻撃がある	
ブルーぷよよ～ん	しゃちぽこ近辺	146	82	3200	C	E	とかくおさわり攻撃がすさまじい	
アイアンボール	しゃちぽこ近辺	48	102	12800	E	A	ストレスが高いが、耐えよう	
おすもうにんじん	しゃちぽこ近辺	150	94	4800	B	A	強い以外はこれといった特徴なし	

　※このゲームはシャープC1には対応しません



特集!!

激亀忍者伝

〜げきかめにんじゃでん〜

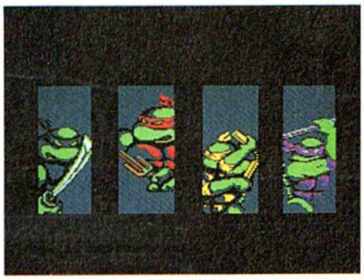
カセット

■コナミ
■発売中
■¥5800(税抜き)

コナミ18番のキャラクターアクションゲーム"激亀"アクションゲーム全盛のアメリカ向けに作られたものだけあって、難易度的にかなり高いものになっているので、攻略に手こずっている人も多いハズ。今回は発売直後ということで、ステージ3までを一気に完全攻略だっ!!

突然変異のカメが主役!?

アメコミって、アメリカの漫画(あたりまえか…)だけあって、向こうの人達にうけ入れられる様つくられている(これも、あたりまえか…)。いわばアメリカを象徴したような存在なんだよね。スーパーマンにみる勧善懲悪、異常なまでの強さとかね。そんな中で異色なのがこの激亀の原作TMNT(ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ)。何とMTガンという細胞変換銃により突然変異した亀が主人公。しかも折からの忍者ブームのせいか、亀が日本刀や手裏剣をつかったりする。この妙なノリの亀達の忍者ゲーム、はたして忍者発祥の日本でどれだけ健闘するのか…まずはとくとごらんあれいっ。



▲これがわれらがヒーロー亀忍者たち、とにかくノリが妙なのだ。特に頭のへんがね…。



▶んでもってこれが亀達をひきいるスプリンター、何とねずみ・・・



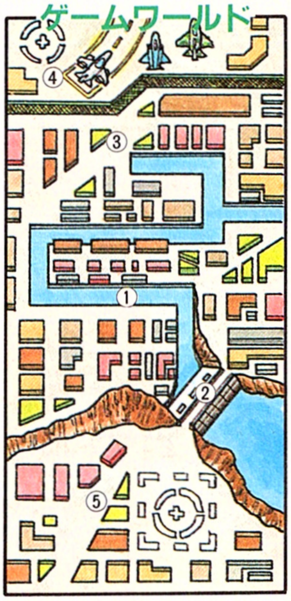
◀でこいつが悪の親玉、シュレッダー、スプリンターの敵ね

師の浜渡善を助け、フットクランを壊滅せよ

昔、浜渡善という高名な忍者がいたが、浜渡の失脚を謀る彼の弟子、尾碌沙鬼によって妻を殺されてしまった。浜渡自身も生体変換銃MTガンによって巨大なねずみに変えられてしまった。しかしこれと同時に、傍にいた4匹の亀達も突然変異を起こし、直立で歩き出し人間と同程度の知能を有するに至ったのだ。浜渡は名前をスプリンターと改め、亀達を忍者として育てていく決意をし、4匹に異なる武器を与えた。亀達の血のにじむような厳しい修練の日々が始まったのだ。12年の歳月が流れ、4匹の亀達はすばらしく訓練された忍者戦士に成長していた。

そんなある日、スプリンターの一人娘エイプリルがフットクランに誘拐されてしまった。フットクランとは、忍術と人知の及ばぬ超化学兵器で武装した犯罪組織である。この組織を率いる悪の帝王シュレッダーこそ、12年前スプリンターを陥れた尾碌だったのだ。死んだと思っていた浜渡が生きていることを知ったシュレッダーは激怒し、こういった。「奴らを生かしておいては世界征服はなし得ない、今のうちに奴らを消し去るのだ。なんとかおびき出せ…」と。そして、エイプリルがさらわれたのだった。

スプリンターは4匹の亀達にいった、「今こそ戦いの日はきたのだ。エイプリルを救い、世界をフットクランの魔の手から守ってくれ…」かくして戦いの火ぶたは切って落とされたのであった。



ステージ1
さらわれたエイプリルを追って地下下水道へ…。敵の中ボスと戦うが、すんでのところでエイプリルは連れ去られてしまう。亀達はその後を追っていく。

ステージ2
ダムに仕掛られた爆弾を除去するため、湖底へ向かう。任務を完了すると、シュレッダーから"師匠はあずかっている"との宣戦布告がなされる。

ステージ3
亀達の移動基地であるワゴン車のレーダーを使いスプリンターが捕われているビルをつきとめる。スプリンターは救出するが敵はヘリで逃走する。

ステージ4
綱渡りで空港へ潜入、飛行船を発見する。ボスは亀達ににせて攻撃してくる、油断は禁物…。

ステージ5
空から敵の本拠地へ侵入する。地下を移動している敵要塞テクノドロームを追いつめ撃破しろ。

ステージ6
撃破した敵要塞テクノドロームに潜入し、大ボスシュレッダーと対決。ラストステージだ。

4匹の亀忍者の特徴をつかもう

スプリンターこと浜渡善からそれぞれ異なる武器の訓練を受けた激亀忍者たち。それぞれの武器によって、攻撃力・瞬発力が異なるので、状況によって亀忍者達を使い分けるのが攻略の鍵となる。スピードのあるラファエル、レオナルドでアクション画面をつき進み、攻撃力のあるドナテルロでボスと闘うのが一番賢いやり方だ。

LEONARDO



亀達のリーダー日本刀での攻撃は、自分より上の敵やフロアー下の敵に対して有効。

攻撃力 2　瞬発力 2

RAPHAEL



攻撃範囲は狭いが、サイでの攻撃はす早く、接近戦での戦闘やボスに対して有効。

攻撃力 3　瞬発力 4

MICHAELANGELO



ヌンチャクの使い手。足元にいる敵の攻撃に向いている。距離かせぎに使うキャラ。

攻撃力 1　瞬発力 3

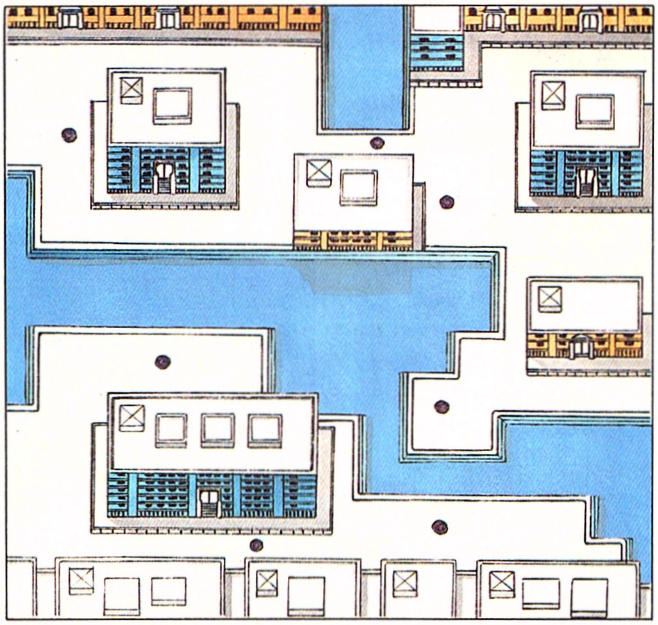
DONATELLO

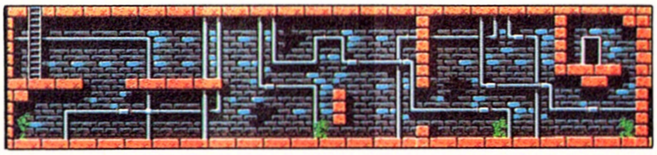


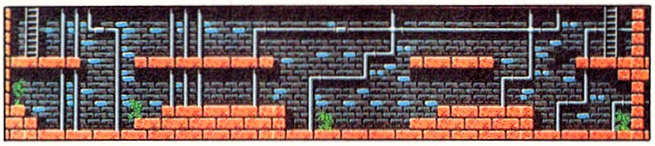
棒での攻撃は、亀達の中で最大。リーチが長いので離れた敵やボスに対して有効。

攻撃力 4　瞬発力 2

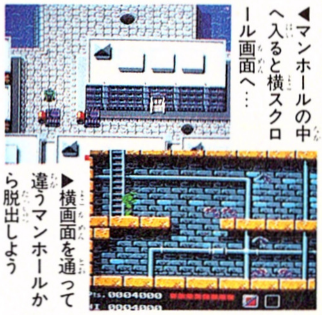
STAGE 1 さらわれたエイプリルを追って地下下水道へ







フットクランにさらわれた仲間のエイプリルを追って地下下水道へ。激亀はそれぞれの面が上から見たマップ画面と、横から見たアクション画面から構成されている。左中央にある敵ボスのアジトを目指して進んで行こう。マップ画面には強敵ローラーがいるので、できるかぎりマンホールの中へ入り、横スクロールのアクション画面を進んで行くようにしよう。マップを把握すれば、アジトまでは横アクション面を２つクリアーで到達できる。



◀マンホールの中へ入ると横スクロール画面へ…

▶横画面を通って違うマンホールから脱出しよう

プレイヤーチェンジを有効に使おう

途中亀達の体力が少なくなってきたらスタートボタンでサブ画面へ…。早目早目に体力のある亀へ交代させるのが得策。





▲それぞれの亀達の武器アイテムも表示されるんだ

◀サブ画面で亀達全員のステータス、武器を把握しとこう

１本目の下水道最後には中ボス“ビボップ”が待ちかまえている。体当たりとパンチ攻撃をしてくるのでジャンプでうまくかわしながら、途中で手に入れた武器アイテムで攻撃しよう。中ボスを倒し、下水道をもう１本くぐると、いよいよボスのアジトだ。アジトの奥にいるボス“ロックステディ”はマシンガン攻撃をしてくるので油断は禁物。間合いを正確にとって、確実なヒットをしよう。



◀右の荷物の上は安全地帯、ここで待ち…

▶ドナテルロの棒で一気にカタをつけよう

アイテムを有効に使おう!!

アイテムには最初から置いてある物と、敵を倒して出現する武器アイテムがあるんだ。有効に使って、闘いを有利に展開しよう。

手裏剣シングル



一番オーソドックスな飛び道具

手裏剣トリプル



方射状に３発同時に手裏剣を発射

ブーメラン



戻ってきた物を取れば、再利用可

まきもの



大きな波動を正面に発射攻撃力は絶大

ピザ1/6サイズ



ライフが32ポイントだけ回復する

ピザ1/2サイズ



ライフが64ポイント(ゲージ半分）回復

ピザ1枚



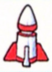
ライフが全回復する、おいしいアイテム

ロープ



ビルの屋上から隣のビルへ移動できる

ミサイル



ワゴンで使うと障害物がこわせる

無敵



無敵中はどの敵も体当たりで倒せる

エイプリルを救出すると…

ボス敵“ロックステディ”を倒すと仲間のエイプリルを救うことができる。以後サブ画面にすると…。





次のステージから、エイプリルがサブ画面に表示され、亀達にステージ攻略に必要な情報を教えてくれるんだ。

FOOT軍団ザコキャラ列伝

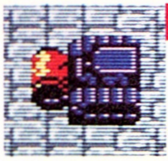
フットソルジャー



地上、地下を徘徊する下級兵士、一度見つかると執拗に追いかけてくる。

	生命力	攻撃力
本体	6	10
—	—	—

ローラー車



アップ画面でのみ登場。攻撃力が高く触れると亀忍者は一発でアウトになる。

	生命力	攻撃力
本体	48	１発アウト
—	—	—

ファイヤーフリークス



炎の衣をまとった敵。吐き出す火の玉は小型の分身となって亀忍者達を襲う。

	生命力	攻撃力
本体	23	15
炎	4	15

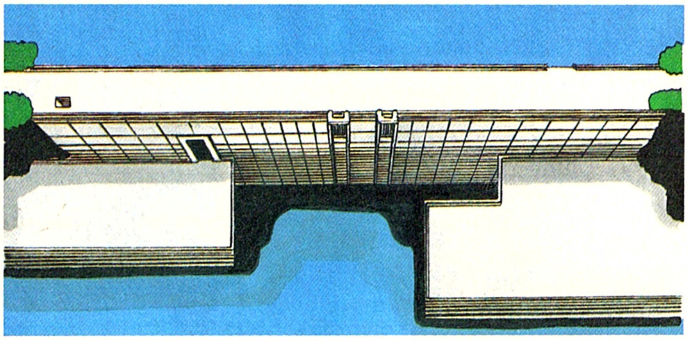
ジャンキーヘッド



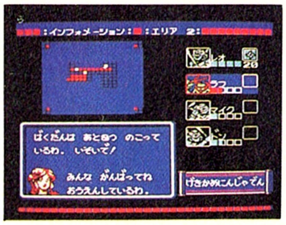
鋼鉄の巨人、体を倒されても頭が飛んで攻撃してくる。攻撃力大、要注意。

	生命力	攻撃力
本体	24	17
頭	12	7
炎	4	12

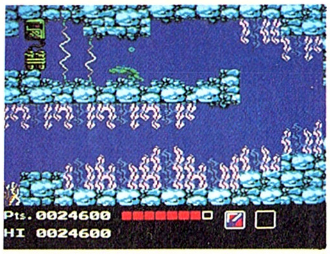
STAGE2 ダムに仕掛けられた爆弾を除去せよ!!



エイプリルによると、フットクランの次の目的は、ダムを爆破して、下流の町を破壊することらしい。ダム内へ潜入し、フットクランと闘い、爆弾を除去しよう。ダム内はフットクランの手下どもが占拠しており、4重構造になっていて行き来しなければならない。1匹ずつ敵を倒しながら、活路をひらき進んでいこう。ダム内を見事通過すると、ダムの上へ出られるんだ。どうやら爆弾はダム湖底へ仕掛けられているらしい。ダムの上を通り、石のサクの切れているところから、湖底へ向けて飛びこもう。

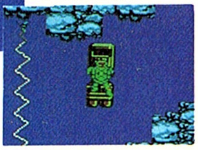


◀エイプリルの情報をもとに、爆弾除去に向かえ…



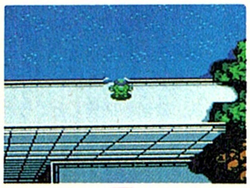
湖底での操作は通常のそれとは異なるので注意。Aボタンを押すと水を1回かくんだ。8個ある爆弾を制限時間内にすべて除去しないとミスとなるゾ…。

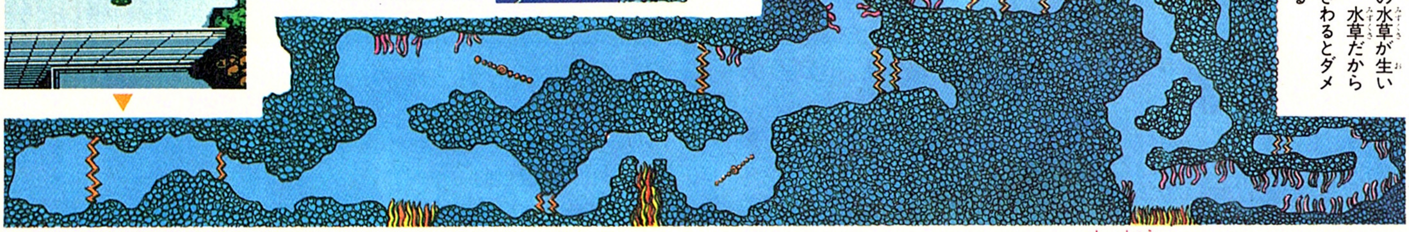




▼爆弾にふれるとあとはオートで除去してくれるんだ…

▲爆弾は全部で8個。決められた場所に固定されてる



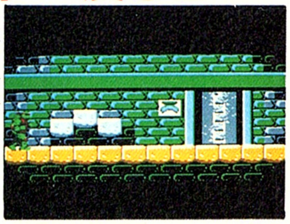


▲ピンク色の水草が生い茂っている。水草だからといって、さわるとダメージを受ける

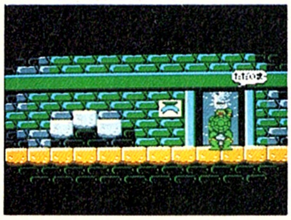
任務を遂行しアジトへ戻ると…



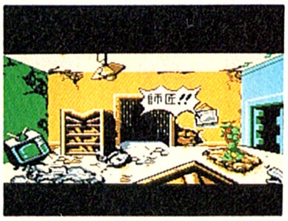
◀全ての爆弾を除去…。ガッツポーズでキメッ!!



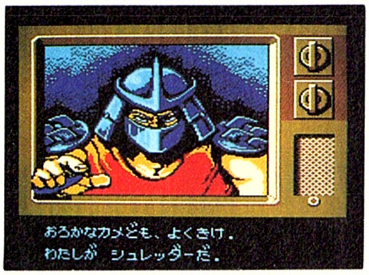
◀いざアジトにつき、中をみると… これはっ!!



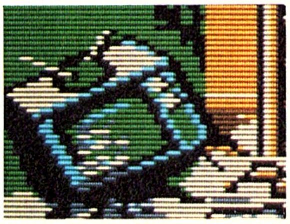
◀任務を遂行して師匠の待つアジトへ向かう



◀内部は荒らされており、師匠の姿が見えない…



◀TVに映し出されたのは敵シュレッダーの姿だった

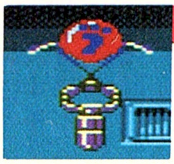


◀突然倒れていたTVのスイッチがONに…

師匠がいないっ…

ダムの湖底に仕掛けられていた8個の爆弾をすべて除去し、任務を遂行し、エイプリルとアジトへ戻った亀忍者達を待っていたのは悲惨な事実だった…。アジトは荒らされ、亀達の師匠、浜涙善の姿がどこにもいない、茫然とする亀達の前で倒れているテレビが突然うつり出した。そこには宿敵フットクランのボス、シュレッダーの姿が…。シュレッダーからのメッセージは〝浜渡を助けたくばステージ3へこい〟という内容だった。かくして亀達の新たな闘いは始まる。

FOOT軍団ザコキャラ列伝



バルーンボンバー

ふわふわ飛んで来てバクダンを落とす。ユーモラスな外観にだまされるな。

	生命力	攻撃力
本体	5	5
爆弾	6	16
—	—	—



ルーフリーパー

重力をまるで無視した無気味な虫。天井を自在に動き、ジャンプ攻撃してくる。

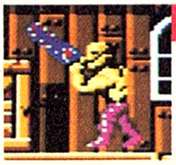
	生命力	攻撃力
本体	7	11
—	—	—
—	—	—



マウザーズ

巨大な〝ねずみ取り〟メカ。カメたちにはザコ敵だが、スプリンターには天敵。

	生命力	攻撃力
本体	4	7
—	—	—
—	—	—

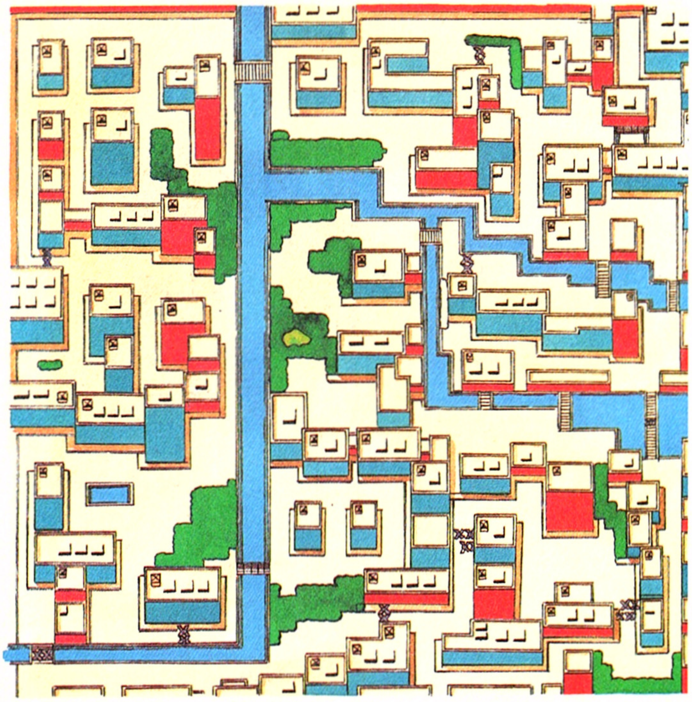


スプラッツィオ

残忍な殺人マニア。鉄仮面にかくされたその素顔を見た者はいない。

	生命力	攻撃力
本体	32	18
—	—	—
—	—	—

STAGE3 ワゴン車を使ってスプリンターを救い出せ



師匠のスプリンターを救出すべく、敵フットクランの挑戦をうけた忍者たちは、市街地へ…。スプリンターの監禁されている中央ビルまでの道はバリケードで幾つにも寸断されている。途中のビルに隠されているミサイルを回収し、1つづつ破壊しながら進んで行こう。中央ビルへは下水道を通って潜入。ここでミスすると、何度も同じ所をやり直すはめになってしまうので注意。

これがパーティワゴンだ

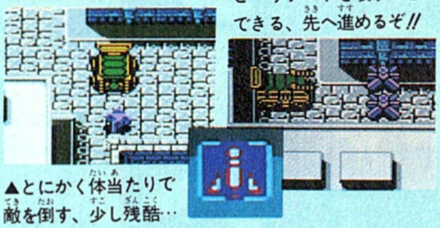
これが亀達の"動く要塞"こと迷彩パーティワゴンだ。ワゴンはステージ3と6に登場するんだ。セレクトボタンでワゴンから下車できる。



◀これがうわさのパーティワゴン。おしゃれ

ワゴン車に乗っているとラク

パーティワゴンに乗っていると、マップ画面に登場するフットクラン兵をひき殺すことができるんだ。これさえあればノーミスで次のアクション画面へ移動できるぞ。



▼ミサイルアイテムを取るとバリケードを壊すことができる、先へ進めるぞ!!

▲とにかく体当たりで敵を倒す、少し残酷…

中央アジトビルの屋上には…



マップ中央にある敵アジトのビルの屋上には、師匠のスプリンターがなわでしばられ、つるされている。このステージを守るボスは、亀忍者を模したメカタートル、こいつの攻撃はレオナルドと同じ、日本刀でのきりつけだ。うまく間合を計りながら、攻撃力のあるドナテルロかラファエルで闘おう。

▲このニセ亀忍者を倒さないかぎり、スプリンターは救出できない…

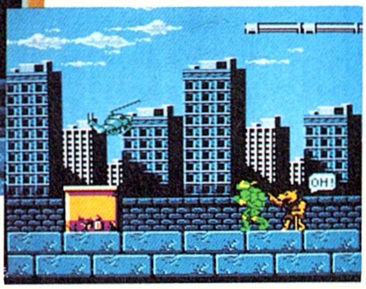
ニセ者



ニセ亀忍者の変身したメカタートルは攻撃力が高く、かなり苦戦がしいられる。武器アイテムなどの間接攻撃で、ダメージをうけないように闘うのが賢いやり方だ…。

◀メカ亀を倒し、無事スプリンターを救出、再会を楽しんでいるところに1機のヘリコプターが飛んできた…





▶シュレッダー達は飛んできたヘリに乗って、フットクランの本拠地へ…。スプリンターから追撃の命令をうける

にせ亀忍者が…



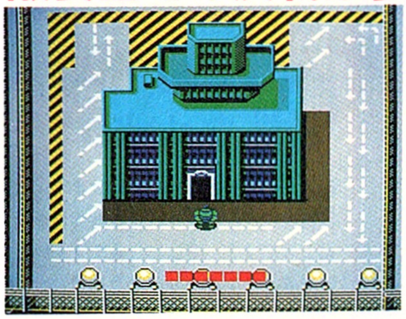
▲一定ダメージをあたえると変身するぞ

メカタートルに…



▲変身したメカタートルの攻撃力はすさまじい…。ヒット&アウェイで攻撃だ!!

敵要塞での決戦は今始まる

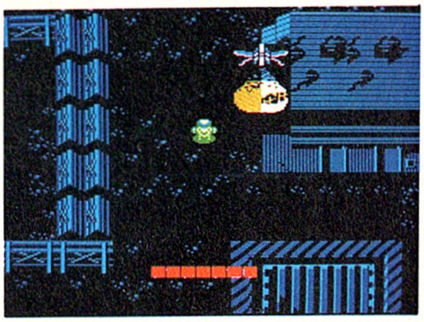


STAGE4

逃走したヘリを追って亀忍者達のやってきたのはフットクランの占拠する空港。綱渡りをしながら空港内へ潜入し、飛行場内奥に隠されている飛行船をみつけ出すんだ。これを使って、ステージ6へは空から潜入を計るのだ。

STAGE5,6

敵本拠地へ潜入、ワゴンのレーダーをうまく使いながら、地下を移動する敵要塞テクノドロームを追いつめ撃破。要塞内へ潜入し、いざ大ボスシュレッダーの待つ中枢へ…。敵は細胞変換銃MTガンを使ってくるので注意!



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

まぶき

まブキ

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ウィザードリィIIが発売されてはや3ヵ月。多数の人たちから"クリアしました"とのお手紙をいただいております。I同様、限りないキャラの成長を楽しんでいる人も多いことでしょう。ここからがウィザードリィの奥深いところ。投稿のほうも奥深い内容が集まってきておりますよっ！

N-90 ウィズII・こんな物いらない！

●"ルビーのスリッパ"……たとえ今いる場所が判らなくとも1階下にマロールでとべばアラインメントが1階おきで異なるから自動的に城に帰ることができる、但し2階に居る善のパーティー及び6階に居る悪のパーティーそれに物好きにも中立のメンバーのみで出掛けたパーティーを除く。従って前作以上にロクトフェイトの必要性が無くなった。

ところで、ロクトフェイトでとぶと素っ裸で城の広場（少なくとも酒場や宿、ましてや寺院では無いようだ）に突然現れるようだが、ウィザードリィを映像化するときはこの点が問題となるためロクトフェイトは削除されるという噂が…ないか。

"聖水"……3階で善のパーティが見つけて来た"瓶詰の船"を借りて来ればば3～5階の階段を通る必要は無い。

ちなみに私はこの階段を一度も利用していない。本当は踊り場へ通じる道を知らない。

"短刀"の"象牙・琥珀・黒檀"……各アラインメントを象徴した色だそうだが、わざわざ(G)(N)(E)とついた物を誰が間違えるか。

（千葉県・野中辰彦）

☺こうやって考えるとイラないモノってイッパイありそうだ。ほとんどシュミのアイテム、っていうのかな。となると、ボルタックはほとんど"整理ダンス"…？

L-91 うちのロードはちょいと違う

●うちのロードはわなを外せます。ほぼ確実に。みなさんのところのロードはどうです？　ぜひおしえて下さい。

P.S　うちのグッドのキャラは全て女性に剣はふるいません。つまりプリーステスからは逃げます。こーゆーときはどーすんでしょう Champ　Ronin さん？

（東京都・ぴいま）

☺へぇー、わなを外すロードかぁ。各職業の能力ってキッチリ決められてそうなのに、こんな意外性がひそんでたんだね。そんなシブいアバウトさにアジがあるってワケだ。

L-92 線画迷宮支持者の声

●最近の写真は皆、面画ですよね、ウィズの迷宮。私は多分、ファミコン版では数少ないであろう線画支持者です。

しかしあの線画ってやつは、迷宮内の薄明るく仄暗い、といった不思議で微妙な感じを一番よく表現していると思うんですよね。情報量が少ない故に疲れる程重苦しくもなく、しかし何やら緊張感漂よう。そんな線画迷宮が好きです、私。

こんな名もない線画ファンが1人いる、とウッドヘッド氏に宣しく云っといて下さい。では。

（岩手県・島流し三太郎）

☺慣れないうちはどこにいるんだかワカラナイし、目がオカシクなりそうな線画。でもやりこむと、面画では得られない独特の味わいが…と線画ファン。あなたも面画から線画にスイッチを変えて、新しい気分で迷宮をさまよってみては？（地方のタウン誌風）

R-93 早速登場ウィズIII大予想！

●皆さんボーナスが60とか、バタフライナイフで1000ダメージとか色々とスゴイことをやっとるようですが、ボーナスにもアイテムにも見離されてる私としては、新しい話題を出さねば立つ瀬がないのであります。

そこで早速、次回作の話でも…。さて、次回作はどっちでしょーね。『ナイトオブダイアモンド』（II）か、それとも『リターンオブワードナ』（IV）。去年のウィザードリィフェスティバルでもいってましたが、『ナイト～』はターボファイルとIが無いと遊べませんよね。それともIIにあらかじめ強いキャラを登録してもらうとか。『リターン～』のシナリオの方はそれだけでもプレイできるけど、とんでもなく難しいから、ファミコン版みたいに何か行動とる度にセーブされちゃ、あっとゆー間に死んじゃいますよ。ファミコンユーザーには難しすぎる（そうでない人もいるでしょうが）。まあ、どっちにしても、次回作が出るのは2～3年は先になるでしょーね（あっ、オリジナルストーリーって手もあったんだ）。

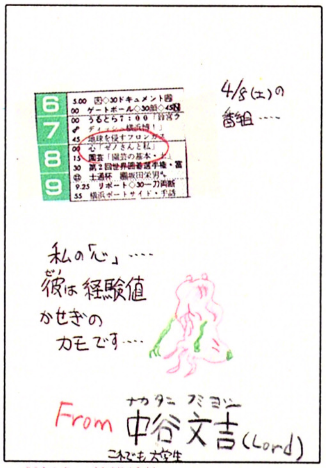
話は変わりますが、ワードナとトレボーって、アンドリュー氏とロバート氏を逆にしただけなんでしょーか？そういえば、バルカンとナックラーブもそーだったよーな…。

（埼玉県・薔薇十字）

☺最近増えているのがウィズIIIネタ。他にもアメリカでは発表になったシナリオ＃5の人気が高め。ところで＃2ってやっぱりとばされちゃったのかなあ？



▲大分県・CHIGUSA



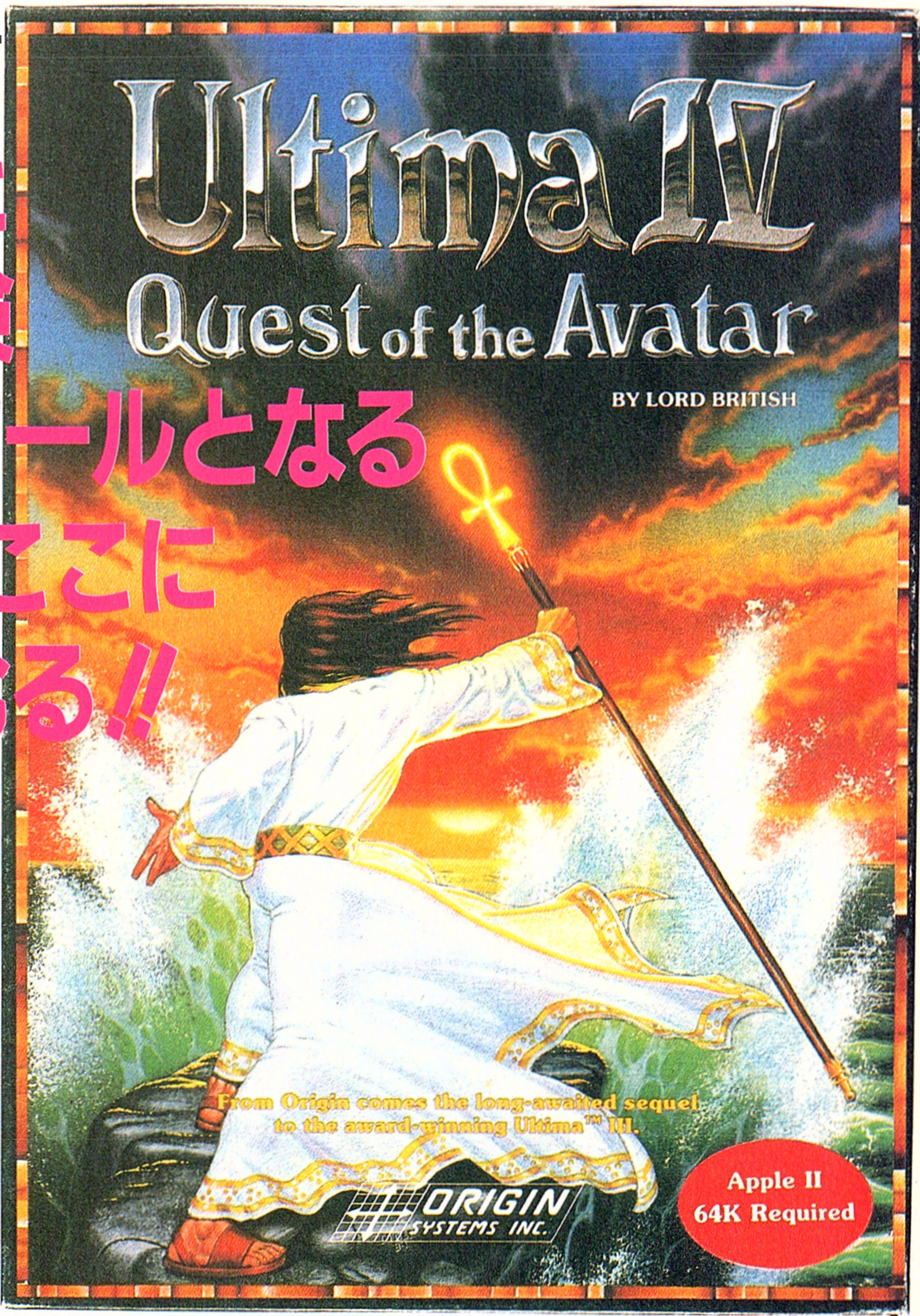
▲東京都・中谷文吉



▲鹿児島県・おろ

ウルティマⅣ クエスト オブ アバタール

剣と魔法と永遠の冒険 君がアバタールとなるそのとき、ここにRPG極むる!!



「ウルティマ」、この名前はコンピュータRPGの元祖であり、数々のRPGに大きな影響を与えた魔法の呪文であった。その最新作「ウルティマⅣ」(米版ではⅤまで出ているが……)は、プレイヤーの想像を遥かに越えたドラマティックファンタジー。現在、RPG作家・井上尚美による小説化、田中夕子によるコミック化が、順調に進行中であるが、ここにその予告として、ウルティマⅣの特筆すべきシステムの一端を明かしておこう……。

◉ウルティマの世界は生きている。

広大なマップ、奥の深いダンジョン、多くのＲＰＧが売り物にしている要素はもちろんこのゲームにも含まれている。しかしそれだけじゃないところが「ウルティマⅣ」の凄いところだ。まず、世界が生きている。広大なマップのあちこちに住んでいるウルティマ世界の住人たちが親しみを込めて語りかけてくる。僕たちの問いかけに応えてくれるのだ。

◉リアルな世界が僕たちを待っている。

ダンジョンは全部で８つ。その全てが地下８階まであり、数多くの危険をはらんでいる。その８つのダンジョンをふくむ広大なブリタニア大陸には多くの城や町、謎に包まれた山脈や神秘的な湖などが存在し僕たちを魅惑するのだ。そこには次元の扉ムーンゲートがあり、悪の手先たちが住んでいる。この世界の現実感は、僕たちがまさにそこにいるかの如くリアルだ。

◉「権化」への旅が今始まる。

王国の王子が怪物を倒しお姫さまを助ける。このワンパターンな英雄物語はこのゲームには存在しない。ここにあるのは真の英雄とは何かという素朴な疑問があるだけだ。悪を倒すことだけが正義なのか。この疑問に「ウルティマ」は答えてくれる。英雄に必要とされる資質が何か知りたければ「ウルティマⅣ」をプレイすることだ。このゲームは「真理」を追い求める旅なのだ。

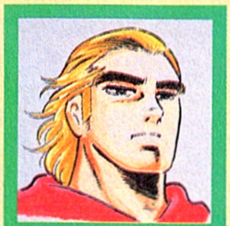

劉備玄徳


関羽雲長


張飛翼徳


司馬懿仲達


陶謙恭祖


呂布奉先

本日発売された
ゲームなのに
なぜかこんなにQ!!


孫策迫符


孫権仲謀


董卓仲穎

カプコン／発売中／¥5900(税抜き) カセット

天地を喰らう
RPG おたすけQ&A


袁術公路


袁紹本初


曹操孟徳

劉備玄徳の前に立ちはだかる数々の武将たち! 歴史の中を走り抜けた彼らを相手に劉備はみごと天下を握れるか!? そこでこのQ&Aがキミの軍師としてきびしく果てしない道を切り開こう!!


諸葛亮孔明

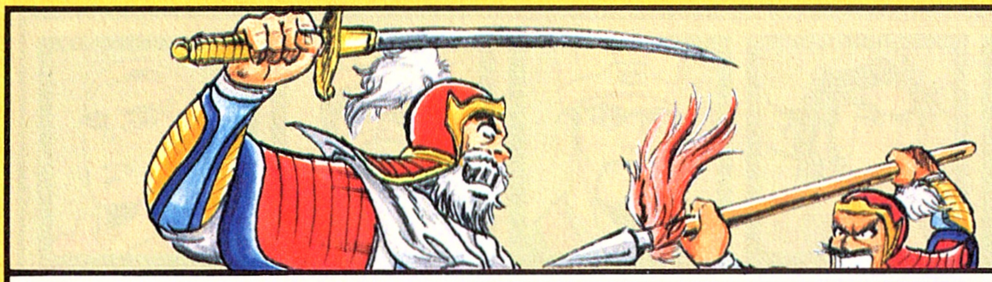

龐統士元


張 角


趙雲子竜


黄忠漢升


馬超孟起



ジャーン、待ちに待った「天地を喰らう」が今日（19日）ひっぽんと同時発売なのだ。キミはもう手に入れたかな？　そこで今回はシナリオ3までのポイントをQ&Aでお贈りしよう。シナリオはわりとカッチリしているけど、情報収集を怠ると行き詰ってしまうぞ。

Q セイシュウ城の裏の山道の奥へ進めません、なぜ

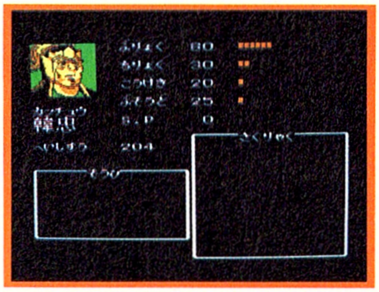
A 韓忠を仲間に入れてからもう一度チャレンジだ

セイシュウ城の裏の山道を攻めるためには、まずテツモンキョウを陥落させなければならない。そのためには張角と戦って勝つことだ。武将・張角は策略に長けているので、戦闘には十分注意しよう。その後、この砦でしっかり情報を聞き出さないと、質問のように袋小路に入り込んでしまうのだ。

ここで話を聞くと「山道の謎は黄巾賊の武将韓忠ならば知っているだろう。ヤツを仲間に加えれば謎がとけるはずじゃ」という情報を得ることができるはず。これで、もうわかったネ。セイシュウ城へいく途中で韓忠と戦って仲間に加えるんだ。仲間にするためには、お金かアイテムを与えればいいぞ。



▲セイシュウ城へ行く途中、韓忠との戦いとなるハズだ。韓忠の他に程遠志、鄧茂もいる。テツモンキョウを出るときに、アイテムなどを使って、兵士数を回復しておこう

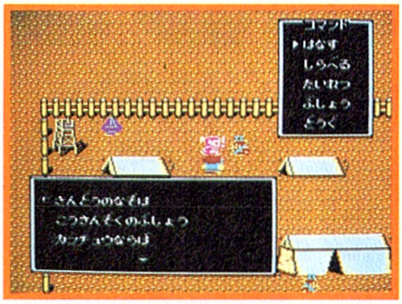


◀彼が韓忠だ。彼を仲間に入れないと洞くつの先へ進めない





▲テツモンキョウを支配しているのがこの張角だ。策略に長けているので注意



◀テツモンキョウの中で情報を聞き出すと、山道の謎は韓忠なら知っているにちがいないということがわかるハズだ

▲韓忠軍に勝つと、韓忠をとらえることができる。仲間にするかどうかきいてくるので、もちろん「なかまにいれる」を選ぶんだ

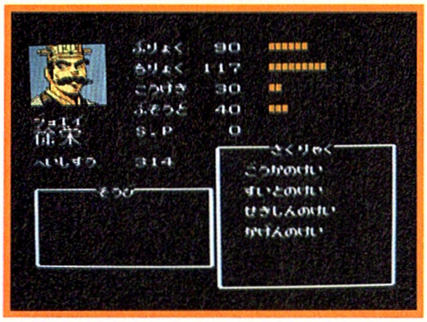
▶敵武将軍の戦力がたとえ上回っていたとしても、ちゃんとした戦略を駆使すれば勝つことが可能だ

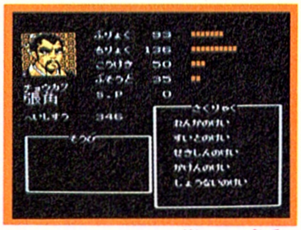




▲山賊や海賊、兵士などのザコを相手のときは、オートモードを使って戦おう。これで短時間のうちにレベルを上げることができるから。最初はジョシュウ城の近くで戦おう

▶敵武将が策略を持っているときはオートモードは使わない方がいい。オートだとこちらは策略が使えないが、敵は使ってくるからだ





▲マニュアルモードで戦って、相手との戦力を大きく上回ってきたらオートでいっきにたたみかけるんだ

Q 戦闘の時、総攻撃モードはどう使えばいいの

A 戦力が大きく上回った時に利用しようぜ

総攻撃モードは、いわゆるオート戦闘モードで、コンピュータが双方の戦力に合わせて勝手に戦ってくれるので、戦闘時間の短縮につながるというメリットがある。

このモード、どんなときに利用すればいいかというと、一言でいえば、敵との戦力が大きく上回っているときに使う、ということになる。では実際はというと、まず使いたいのが海賊や山賊、兵士などのザコキャラとの戦いのときだ。これで短時間でレベルアップが図れる。逆にこれを使わないほうがいい場合は、戦力が拮抗していて、特に相手武将が策略を使えるときだ。総攻撃していると、策略を使って復活してきたりして勝ち試合を落としてしまうことになる。こんなときは、戦術を練って、ちゃんと戦って敵戦力をダウンさせてからオートに切り換えよう。

Q 韓忠を仲間に入れたのにどうして川を渡れないの

A 韓忠を先頭にして、会話をしないとだめなのだ

セイシュウ城の裏に見える洞くつの山道の中に入ると、川が通路を横切って流れていて渡ることができない。そこにいるヤツと話をしても要領を得ない。せっかく韓忠を仲間に入れたのに、これではなんにもならないじゃないか、というのが質問の内容だ。

なぜ、相手が話にのってこないのかというと、話す人物が韓忠でないからなんだ。話をするのは、パーティーの先頭の人物。おそらくパーティーの先頭は劉備ではないだろうか。これでは、敵は警戒して相手にしてくれない。そこで、かつての仲間・韓忠の登場となるのだ。だから、「たいれつ」モードで韓忠を先頭に持ってきて、敵と話をしてみよう。これで、川に橋を架けてもらえるはずだから。

橋を渡って、洞くつ内の迷路を歩いているときっと宝箱を発見できると思う。この後、張角、張宝、張梁との熾烈な戦いが待っているので、その前にこの宝箱を開けておこう。中におのが入っているはずだ。これをとって戦いの前に装備するんだ。

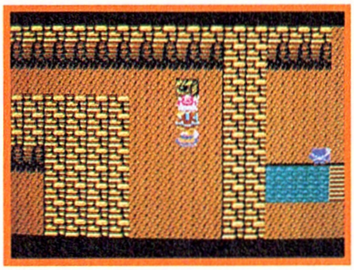
この3人を倒すことによって、念願の黄巾賊を討伐することになるのだ。



▶セイシュウ城にある山道の話を聞くことによって、これまではなかった山道の洞くつが出現するんだ。この洞くつに入る前に韓忠を仲間に加えておかないといけない。もし、ここへくるまでに万一韓忠に出会わなかったら、あちこちを歩いてみるといい。きっとどこかにいるハズだから！



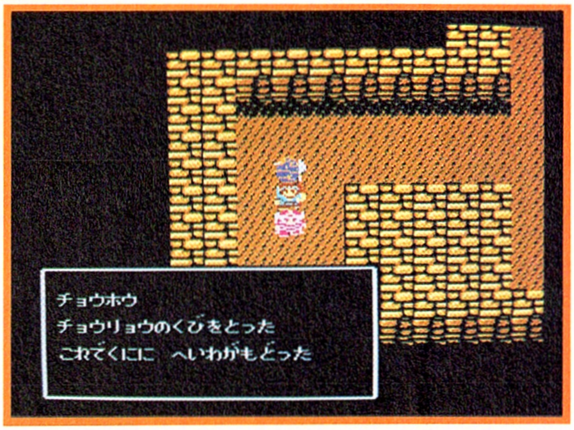
◀川のところにいるヤツと話しをするんだけれど、これが韓忠の役目だ。隊列の先頭にもってきて会話させてみよう。韓忠が仲間になっていることも知らずに、相手は橋をかけてくれるから



▶山道の迷路の中には宝箱が置いてある。中味はおの。これで装備を強化して戦いにのぞもう



▲これまで戦ってきた張角、張宝、張梁の3人はセイシュウ城に雁首並べて待っている。これが黄巾賊との最後の戦いとなるのだ

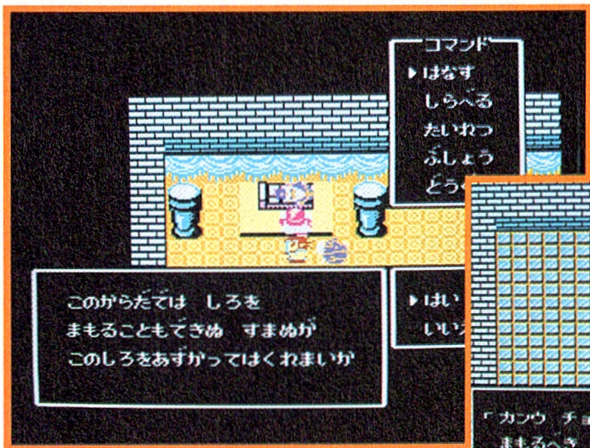


▼黄巾賊を討伐した瞬間だ。これで国に平和がもどるハズだ。陶謙様との約束もこれで果たせ劉備にとって最初の使命を達成したことになった。これからジョシュウ城へ戻って陶謙様に報告しよう

Q 主人公の劉備が隊列から外れるって本当ですか

A 劉備はジョシュウ城の大守となるのだ

劉備が初めてジョシュウ城にきたとき、陶謙様から黄巾賊を討ったら、ジョシュウ城を譲るといわれたのは覚えているかな。セイシュウ城での戦いでみごと黄巾賊を討伐した劉備軍は、ふたたびジョシュウ城へ戻って、陶謙様と会見すると、約束通り劉備に城を譲ることになる。劉備は大守となってジョシュウ城を守るためパーティーを離れることになるんだ。でも、劉備の代わりに彼の養子である劉封が仲間に加わるから戦力的には心配することはない。ここで、曹操の使者と会った後、新パーティーは南へ向かうのだ。



▲黄巾賊を討伐した後、ジョシュウ城へ戻って陶謙様との会見。陶謙様は劉備に、この城をあずかってくれまいかと話す。これで劉備は一国一城の主となるのであった



▼劉備は「ついに私にもしたってくれる民ができた」として、この国に残る決断を下す。そしてパーティーから劉備は離れることとなるのである。では劉備の抜けた穴は誰が!?実は劉備には劉封という養子がいる。そして劉封が劉備の代わりにパーティーに参加する

Q 七星刀を手に入れたいけど、どこにあるの

A まず黄金のカギを入手してからラクヨウへ

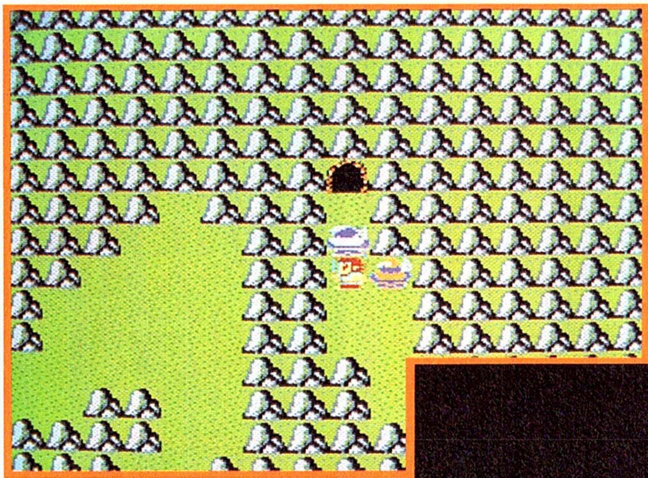
七星刀はラクヨウに隠されているんだけれど、それを発見するためには黄金のカギを手にいれなければならない。では、黄金のカギはどこにあるか？　まずは黄金のカギの発見から順を追って紹介してみよう。

劉備がパーティーを離れ、劉封が参加してシスイカンへ向かう。ここからシナリオ2がスタートするんだけれど、孫策と出会い、そして華雄、李粛との戦いとなる。ここをクリアして情報を仕入れてから向かう場所がコロウカンである。が、コロウカンをめざし西へと進んでいると、洞くつが発見できるはずだ。この洞くつの中に黄金のカギは隠されている。ちょっとしたダンジョンになっているけど、他のRPGに比べれば単純な作りになっているので、わりと簡単に発見できると思う。ただ、かなり頻繁に敵が出現するので、体制は万全を期してから入りたい。また、強そうな武将が出現したら、逃げることも頭に入れておいたほうがいい。ここでカギを見つけたら、コロウカンへと足を向けよう。

コロウカンではいよいよ七星刀の情報が聞き出せる。王允の屋敷を探すと七星刀があるということがわかるはずだ。ただし、その前に強敵である呂布と李儒と戦わなければならないけれど。ここでは他に「赤兎馬」の情報も聞けるから、聞き逃しのないように。

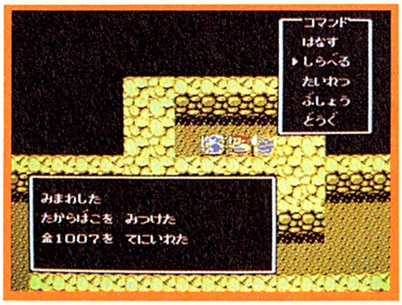
さて、次はいよいよラクヨウに向かう。ここでは二重のバリアがあって、中へ入るまでに3回の戦いをこなさなければならないのだ。しかも、武将は5人もいるので、戦術のしっかりとした戦いをしないとやられてしまう。

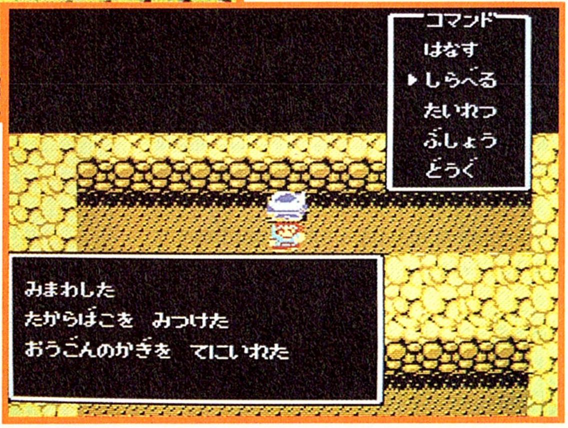
みごと3回の戦いに勝利を収めると、中へ入ることが出来る。が、中は廃虚のように荒れ果てていた。この中の建物のどこかに求める七星刀が眠っているのだ。ポイントは床の色、とだけいっておこう。

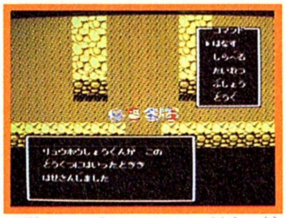


▼黄金のカギは宝箱の中に入っているんだ。この洞くつ内には、ほかにも宝箱があって、金を手に入れることができる。戦力があったらくまなく歩き回ってみるといい。万一戦力ダウンしてたらもう一度体制を整えて入ろう

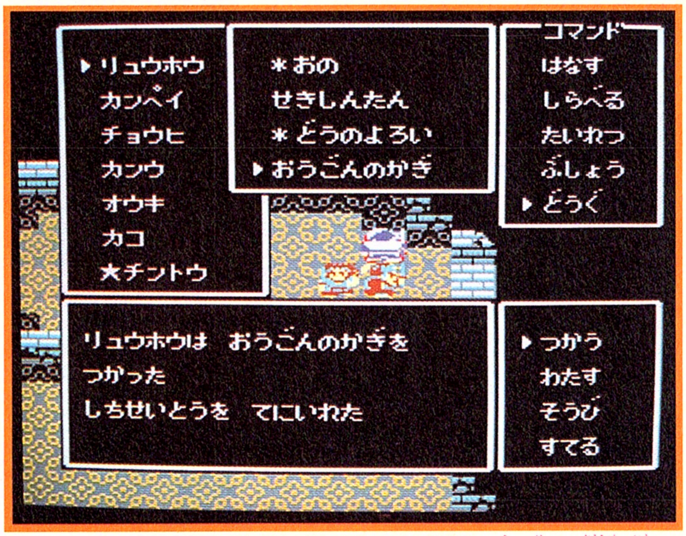
◀コロウカンへいく途中にある洞くつがこれだ。この中に「黄金のカギ」が隠されている。しかし、洞くつ内にも敵はたくさんひそんでいるのだ。しかもけっこう強い武将もいるので気をつけたい。赤心丹を多めに持って入った方がいいと思うヨ

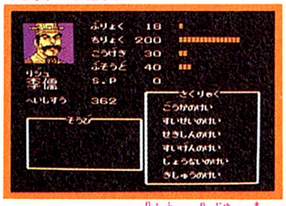




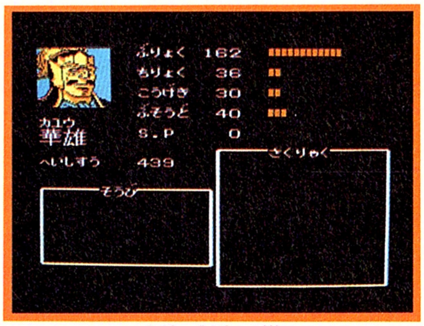


▲洞くつを出ようとすると関羽の養子関平と出会う

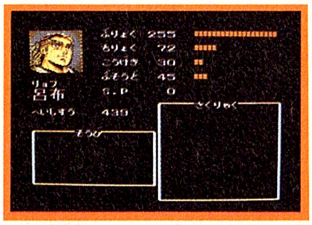




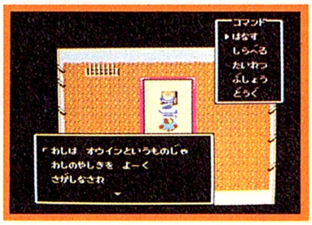
▲コロウカンでは呂布と李儒が待ちかまえている



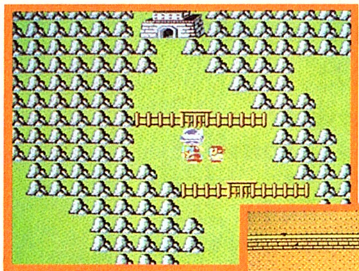
▲シスイカンでは華雄、李粛との戦いをクリアしなければならない。このあたりから戦いもきつくなってくる。レベルを上げておかないとシビアな戦いとなるゾ



◀呂布は策略はないが、武力が高いので戦力を集中させて倒すのだ

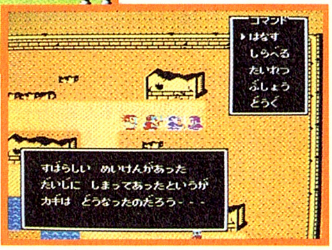


◀七星刀に関する情報は王允と話をすることによって得られるのだ



▲荒れ果てた王允の家のどこかに隠されている。どこにあるかは、自分で見つけてほしい。さて場所がわかったら、洞くつで見つけた黄金のカギを使って手に入れるのだ

▲ラクヨウは二重の砦によって守られている。中に入るには3回の戦いが必要だ



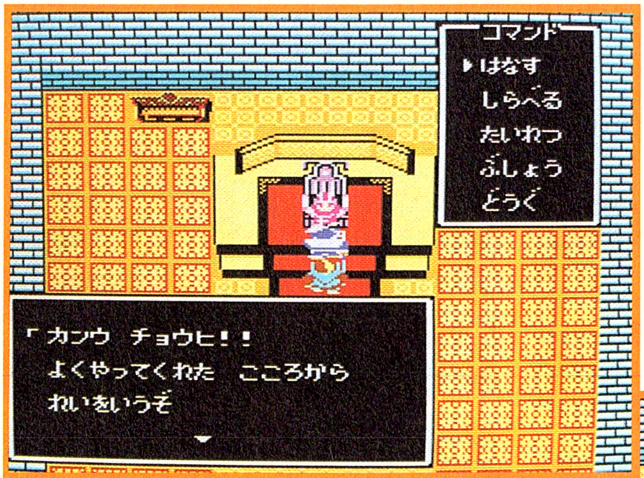
▶この情報によって七星刀を発見するためにはカギが必要であることがわかる

Q チョウアンでは何をすればいいのですか

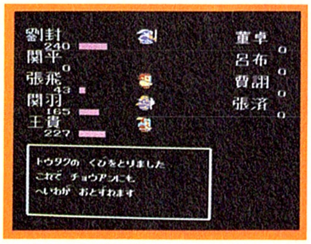
A 久しぶりに劉備と再会して話を聞こう

チョウアンでは董旻、樊稠との戦い、そして董卓、賈詡、張済との戦いと2つのバトルをクリアしなければならない。その後は袁術の情報を集めること。すると、袁術が帝を名乗ったことや、袁術が袁紹の弟であること、そして袁術がこの城を出て、西にあるナンヨウ城へ移ったことがわかるはずだ。

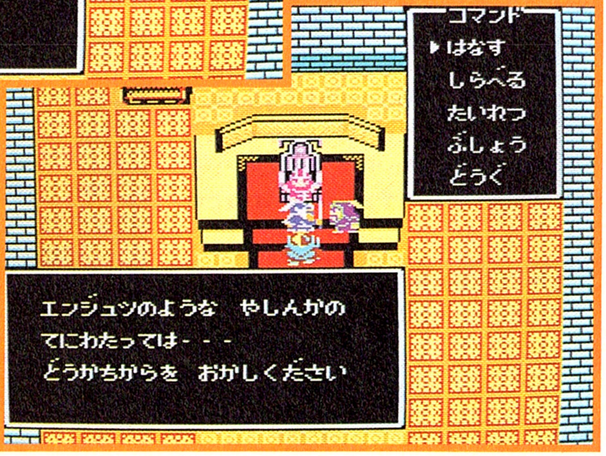
問題はこれから先だ。質問もここから先どうしたらいいのかわからなくなってのものだ。わからなくなったら、劉備を呼んでみよう。劉備を呼ぶには役所へ行くんだったね。役所へいって劉備を呼び寄せる。劉備が来れば、きっとこれから何を成すべきなのかがわかるはずだ。



▲チョウアンの都に入るためには董卓・賈詡・張済を倒さなければならない。そしてチョウアンで情報を聞いてまわったら、役所へいって劉備を呼びよせる。ここで劉備から曹操の使者がきていることを聞く



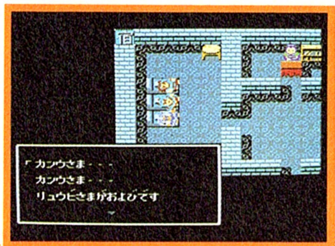
▲董卓・呂布・賈詡・張済を倒した瞬間である。これでチョウアンにも平和が訪れるハズだ



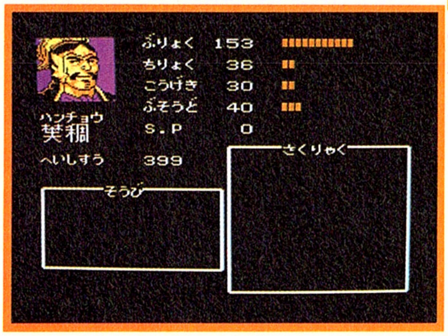
▲曹操の使者の話である「ナンヨウの太守袁術が玉璽を手に入れて帝を名乗りました。玉璽とは秦の帝のあかしとなる大切なもの、どうか力をおかしください」



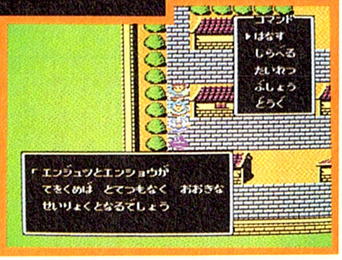
◀左上に見えるのがチョウアンだ。しかし、そこへたどりつくためには、前にある砦で董旻、樊稠を倒さなければならない



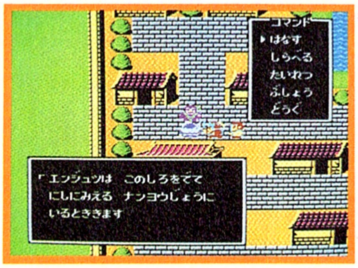
▲これはめずらしい関羽たちのベッドシーンなのだ



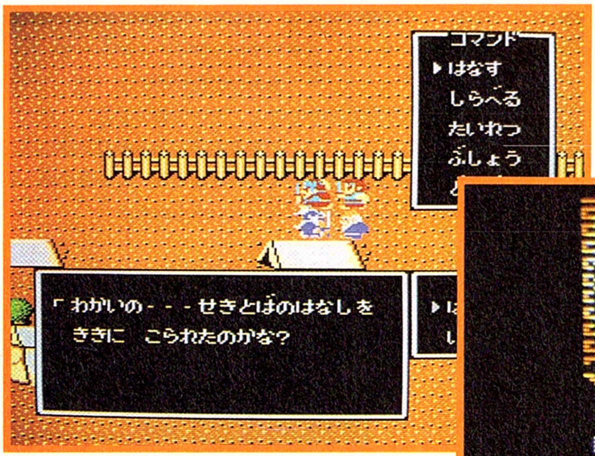
◀董旻は割と弱いんだけど、樊稠はけっこう強い。でも2人とも策略を使わないので戦いやすい



▲町の人の情報によると袁術は袁紹の弟であるとのことだ。そして2人が手を組むと大きな勢力となる



◀袁術は、この城を出て西に見えるナンヨウにいる、という情報を入手



◀じいさんから赤兎馬に関する情報をしいれた。「赤兎馬とは、一日に千里を走る名馬のことじゃ、どんな馬でも追いつくことはできんのじゃ」とのこと。このほか、ここでは火虎という火薬使いを仲間にすることになる。火薬を使わせると千人力…なのだ



▶「呂布は金で董卓についているだけです」「彼の捜している七星刀を渡せば…あるいは味方についてくるかもしれません」との情報により呂布を仲間に入れることになる

Q 赤兎馬はいったいどこにあるのですか

A ポイントは七星刀と呂布にあるぞ

赤兎馬に関する情報はコロウカンで得られたね。これが一日に千里を走る名馬であることも。

それからもう1つ、呂布は金で董卓についているだけであること。呂布も七星刀を見つけている。だから七星刀を呂布にプレゼントすれば、味方になり赤兎馬の情報を教えてもらえる可能性があるということになる。

呂布との戦いはコロウカンから始まって、ラクヨウ、ヨウシュウ城にまでおよぶ。ラクヨウで七星刀を手にいれているから、ヨウシュウ城での戦いがポイントだね。

Q 水鏡先生ってどこにいるのですか

A チンソウの南の方角の小さな小屋だ

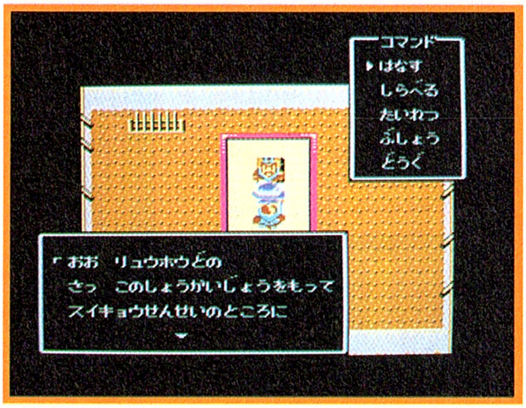
チンソウで「この紹介状を持って水鏡先生のところへいきなされ。先生がきっとあなたのお力になってくれるでしょう」といわれ、劉封は紹介状を受取った。が、その水鏡先生はどこに？　ワイナン城からチンソウへ来る途中、左手に小さな小屋を見かけなかったかな。そう、そこが水鏡先生の居るところなんだ。チンソウからだと南の方角になる。

そこで水鏡先生から「それではよいことを教えよう。フクリュウかホウスウそのどちらかを得れば天下も握れよう」って話を聞くことができる。なんのことだかわからないけど、水鏡先生がいうには、時期がくればパーティーの前に現れるということだ。



◀ワイナン城でナンヨウ城の情報を入手し、ナンヨウ城へ向かう途中で、ここチンソウへ立ち寄ることになる



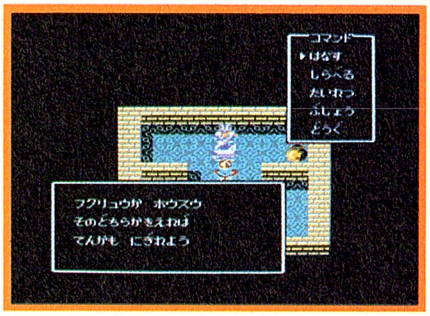


▲韓暹軍を討ち破ってチンソウの中へ。ここで水鏡先生に関する情報が得られる。とりあえずテントの中に入ってみるとモウコウイがいて、紹介状をくれるのだ

▼ここが水鏡先生がいる家だ。入ると水鏡先生の秘書(?)がいて、彼女に紹介状を見せると中に入れてくれる。水鏡先生に「フクリュウかホウスウ、そのどちらかを得れば天下もにぎれよう」という力強いお言葉をいただける

◀チンソウでは韓暹・李豊のきつい出迎えを受けることになった。2人とも武力はたいしたことないんだけれど、なんといっても兵士数が多い。ここは1人に集中した攻撃をしかけよう。2人とも策略がないのがすくいではある





Q ナンヨウ城の横の洞くつの中には何があるの

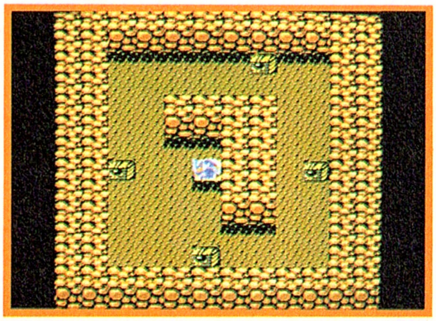
A その洞くつには宝箱がいっぱいあるのだ

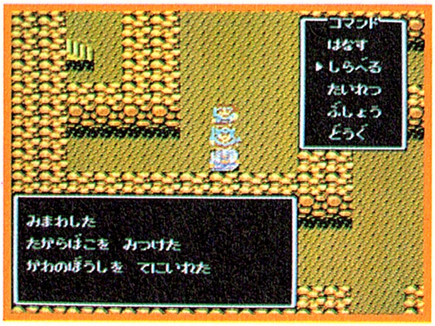
ナンヨウ城の横にある洞くつについての情報はほとんどない。実際入ってみるしかないけど、ここには入ってみる価値はある。実はこの中は宝箱の宝庫といえる。かなりの宝箱がこの洞くつの中にあって、なかなかいいアイテムが入っていたりするんだ。中でもありがたいのがホコだ。これまでの武器の中心はオノかヤリのはずだ。しかし、これよりパワーのある武器であるホコに持ち換えればこの後戦わなければならないナンヨウ城へ乗り込むときに力強いというものだ。



◀左にある砦の向こうにナンヨウ城がある。その横の洞くつの中には宝箱がいっぱいあって戦闘に必要なアイテムがいっぱい手に入るのである。だからまず、こちらの洞くつへいこう

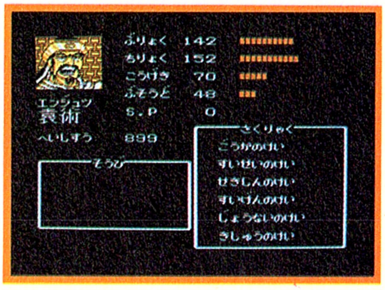
▼ごらんの通りの宝箱の宝庫。ここで防具が手に入るので、装備してナンヨウ城での戦いにのぞむんだ。でも、アイテムを持ちすぎていると持てなくなってしまうゾ



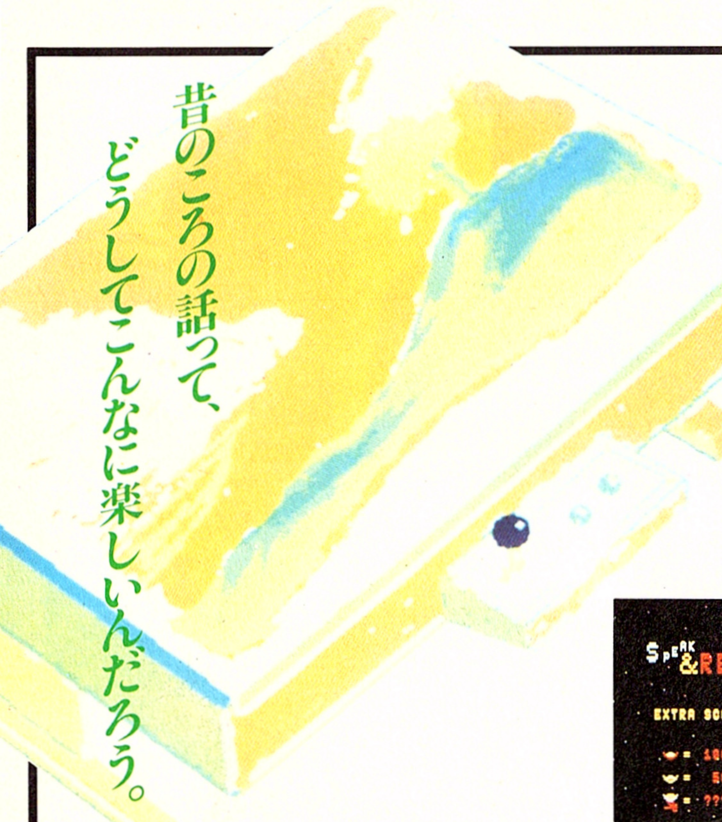




▲ナンヨウ城で袁術軍との戦いとなる。兵士数を見てもわかるとおり、これまでの最強の敵なのだ。まともに戦ったのではとても勝ち目はない。ここは策略をうまく使って戦おう



▶これを見て！策略はすごいし、兵士数もハンパじゃないネ



昔のころの話って、
どうしてこんなに楽しいんだろう。

ファミコン必勝本
から
ビデオが登場





ビデオゲームは作品。
使い捨ての商品、ではない。
なのに、
昔のビデオゲームは
見ることすらできないとは。
困った。
だから、名作・珍作・カルト作を、
イッキに集めてビデオにコレクション!
してしまいました。
¥2900(税込み)

記憶を記録にする

幻のビデオゲーム傑作コレクション

監修・田尻智/ファミコン必勝本編集部編

■VHS◉45分◉ステレオHi-Fi

「幻のビデオゲーム傑作コレクション」があれば、
何年も昔の頃のゲームセンターが再現されることでしょう。
夢中になってコインを入れたあのゲームが、
映像と音で迫ってくるんだもの。
当時のゲームセンターの様子を語り、
ゲーム史上の功績を解説するのは、ゲームライターの田尻智氏。
忘れてしまうには、あまりにも惜しい、美しい想い出を君の部屋に。

このビデオに登場する主なゲーム(予定)

- **VASTER**(ORCA)
- **SASUKE VS. COMMANDER**(SNK)
- **ZAVIGA**(DATA EAST)
- **MANHATTAN**(DATA EAST)
- **MISSION X**(DATA EAST)
- **RETURN OF THE INVADERS**(TAITO)
- **FAIRYLAND STORY**(TAITO)
- **MR. DO**(UNIVERSAL)
- **LADY BUG**(UNIVERSAL)
- **EQUITES**(ALPHA)
- **TROPICAL ANGEL**(IREM)
- **FRISKY TOM**(NICHIBUTSU)
- **新入社員とおる君**(KONAMI)
- **ROCK'N ROPE**(KONAMI)
- **SPEAK & RESCUE**(SUN-ELE)
- **MISSILE COMMAND**(ATARI) etc.

●田尻智……1965年生まれ。東京都出身。中学時代からゲームの魅力にとりつかれる。高校生のとき、当時はまだ珍しかったゲーム総合ミニコミ紙「ゲームフリーク」を発行する。以後、雑誌・テレビ等のゲーム評論で活躍。最近はファミコンソフトの制作も手がけた。

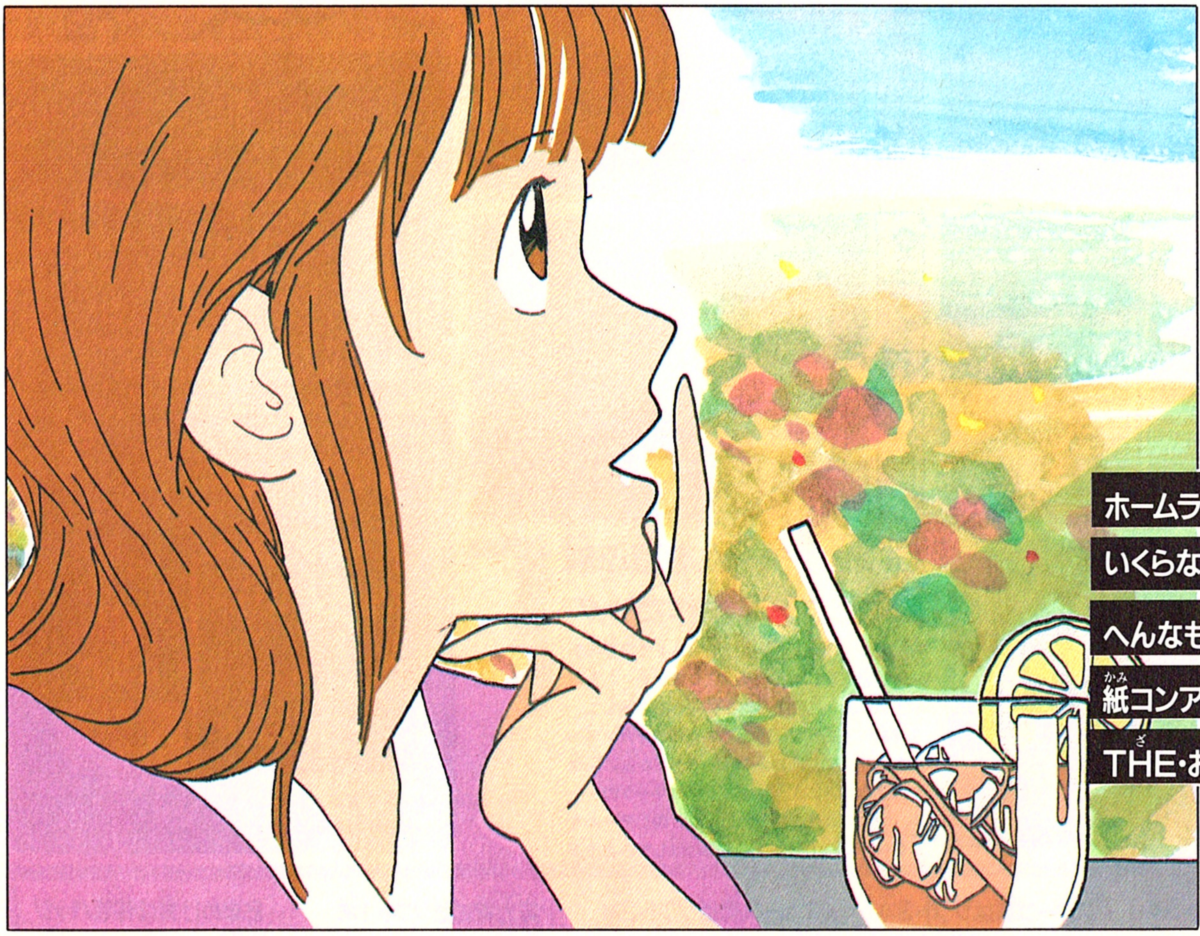
第1・2巻▶6月下旬発売予定(以下続刊)

JICC出版局

BUG-BOY CLUB

チョ〜ット待ったぁ!
今読みとばそうとしたキミ、
あわてちゃいけないぞぉ。
あまりにイメージが変わっ
ちゃったから、BBCだと
わかんなかったのかい!?
さぁ気分も新たにもう一度、
進化したBBCをじっくり
楽しんでもらいましょう。

新コーナーじゃないよ。新生BBCなのだ!! ページをめくって、ホ〜ラ見てごらん



Vol.11

ホームランナイター４大スクー



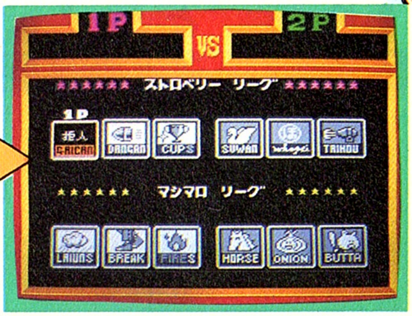
オキテ破りの対戦モード大発見!!

フツーじゃできない他リーグ戦や、同一チーム同士の対戦も可!!

SOFT 5

今月のトップニュース！　静岡県・中野裕二特派員の報告によると「ホームランナイター」１Ｐ対戦モードのジョーシキをひっくり返す方法が発見されましたっ!!　今までの１Ｐモードで対戦する時、たとえばＧチームを選ぶと、ＣＯＭ側は必ずＤチームになるのがフツーでした。ところが！　この方法なら、Ｇチーム対Ｇチームとか、Ｇチーム対マシマロリーグチームの対戦ができるそーです!!

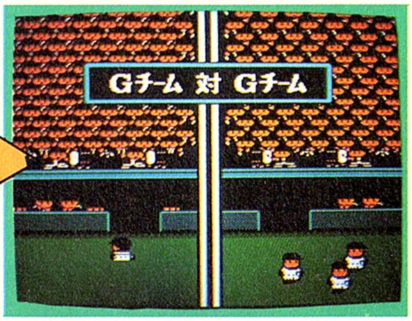




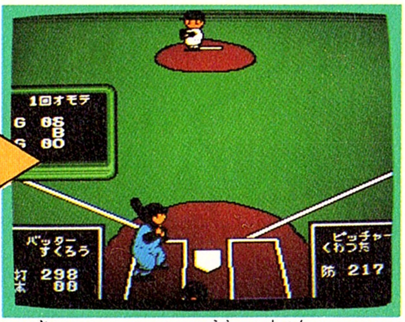
❶まずは自チームを選択



❷IIコンの下か左を押す



❸Gチーム VS Gチーム!?



❹ユニフォームが違う!?



❺試合結果は1勝1敗!?

COMがチームを選ぶ瞬間にIIコンを操作だっ!!

↖①のように、１Ｐ・公式戦モードで自分のチームを選択すると、今度はＣＯＭがチームを選ぶために動き出すよね。６チームを２周して、３周めに入る直前（画面では②のガイガンズの前あたり）で、IIコンの✚キーを下か左に入れてみよう。下に入ればマシマロリーグのチーム、左に入れれば自分のチームと同じチームをＣＯＭが選んでしまう。さあ対戦してみよう!!

紅白戦？ はたまたクローンチームか!?

ひとりで野球ゲームをプレイする時には、いろんなチームを相手にしてみたいって思うよね。同じリーグ同士じゃなくて、オープン戦みたいに好き勝手に戦ってみたい、そんなヒトはぜひ、この技を使ってみそ！　ガイガンズ対ガイガンズとか同じ選手同士との試合はいかがかな。自由にチームを選べる…とまではいかないケド、オキテ破りの対戦モードの世界にアナタをご招待!!



⬆マシマロリーグでこれをやる場合は、IIコンの✚キーの上か左を入れるんだ。いろんな対戦ができるぞ!!

★**特ダネ賞にはソフト５本**
SOFT 5
すっごい特ダネ(技)にはソフト５本をプレゼントしちゃう!!

★**スクープ賞はソフト３本**
SOFT 3
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト３本プレゼント!!

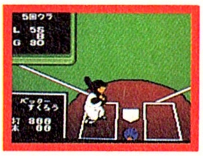
★**ニュース賞はソフト２本**
SOFT 2
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト２本!!

★**努力賞にはソフト１本**
SOFT 1
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト１本ね!!

★**おまぬけ賞は特製バッジ**
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

プ!!

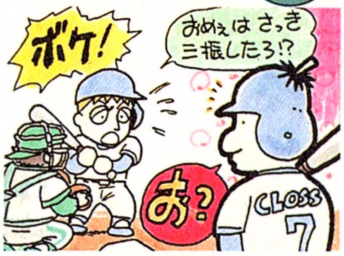
なかなか笑える内容のこのソフト、今回さらに笑えるネタが発見されたぞ！ 全国各地の特派員からの報告いってみよ!!



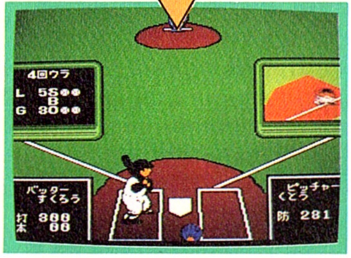
三振王の大復活だ!!
打順を無視した攻撃!?

SOFT 3

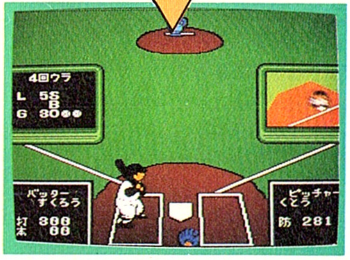
神奈川県・山田太特派員からの報告。2アウトでランナー1塁！ このチャンスをモノにするなら、2ストライク後にヒット＆ランをねらうべき。打てればバンザイ！だけど、三振したって泣くんじゃナイ！ 次回の攻撃の先頭バッターに注目しよう。三振したハズのバッターがちゃっかり復活してる!!



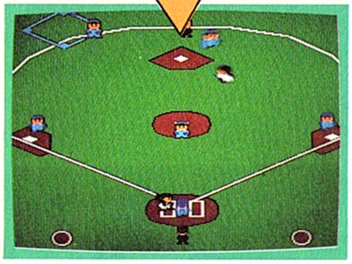
①2アウト・走者一塁！



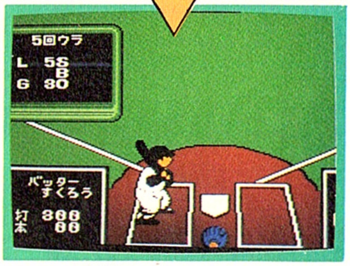
②2ストライク後・盗塁！



③同時にバッターも三振!!



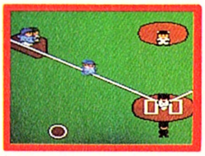
④次の回にバッター復活!!



⬆ポイントは、2アウト・ランナー1塁・2ストライクの条件がそろっているコト。2ストライク後に盗塁させると同時に、バッターを三振させよう。あとは次の回の攻撃を待つだけ。

COMも見のがす大チョンボ!!

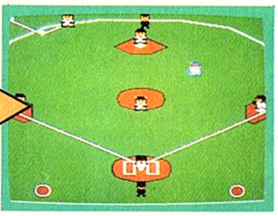
山田太特派員が送ってくれたこの情報、実際にためしてみるとかなり笑えちゃう。2アウト・ランナー1塁なんて場面なら、フツーは勝負するっきゃナイ！ ヒットが打てればこの技に関係なく得点に結びつくし、もし三振してチェンジになっても、次の回にこのバッターが復活してるなんて「ちょっと得した」気分になれる!! もっとも、実際の野球でコレをやると「大チョンボ」だけどね。マヌケなCOMを笑ってやろうぜっ!!



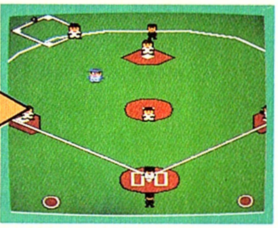
走者突然急停止!!
前向きでバックした!?

SOFT 1

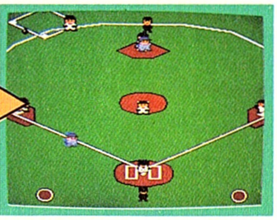
①一・二塁間で



②二・三塁間で



③三・本塁間で



広島県・香川健治特派員から入った報告です！ フツーの野球ゲームだとヒットを打ったランナーは全速力で進塁するか、ヤバそーならソッコーで塁にもどるかの2種類の動きしかしないハズ。ところが「ホームランナイター」では、途中でランナーを止められるそうです！ おまけに、ボタンの押しぐあいによっては、前向きのままバック（ムーンウォーク）しちゃうそーです!!

⬅ランナーの止め方だ。✚キーの右上とⒶⒷボタンを同時に押すと1・2塁間、✚キー左上とⒶⒷで2・3塁間、✚キー左下とⒶⒷで3・本塁間のランナーを止められる。✚キーはそのままでⒷをはなすと前向きでバック!!

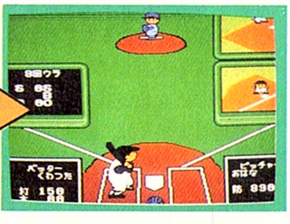


指名打者大活躍!!
2Pモードのみ可能！

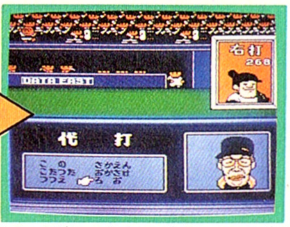
SOFT 1

兵庫県・神原孝之特派員からの最新情報です！ 指名打者を使う方法が発見されました。2Pモードで、2P側のみ可能です。投手の打席がきたら代打を出してみよう。次回に投手を交代する必要もなく、相手側の代打や投手交代まで不可能にしてしまうそうです!!

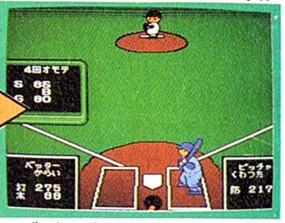
①投手に代打を出す



②ⅡコンのⒶとⒷで



③投手はそのまま！



⬆2P側の攻撃で、投手の打席がきたら代打を出す。次の回に変わるときはⅡコンのⒷを押しながらⒶを押そう。毎回この操作を続ければ投手を変えずに代打を使えるんだ!!

次号のお題 ベースボールスター

本日(5/19)めでたく必勝本Vol. 11と同時に発売されたこのソフトの特ダネ（特バグ!?）をさっそく募集しちゃおう！ 選手の育成強化に人気度etcの新しい情報をソッコーで集めて送ってくれ!!





いきなりレベル31
ちょっぴりバグるケド
じゃじゃ丸忍法帳

SOFT 2

富山県、奈辺雄一特派員の報告によりますと、こんなにカンタンなパスワードでいきなりＬＶ31、忍びの里から始められる、とのこと。まー、ちょっぴりバグはあるものの、ゲームは通常通り続けることができるんだぜ／ そのバグだって、たいしたことじゃない。バグ画面に突入しよーと、地上で潜水艦になってしまおーと、✚キーをどの方向でもいいからチョイと押すだけで戻れてしまう。うーんこれはかなりの得ダネなのさ。やってみてちょ。

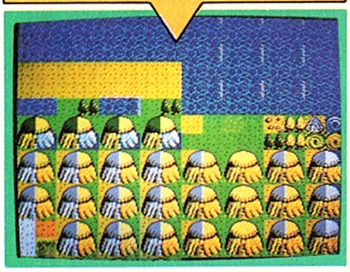
①『ぽ』を46コ、残りは『い』



②なんつー行き先なのさ？



③行ってみればバグの中！



④戻ってみれば潜水艦に？



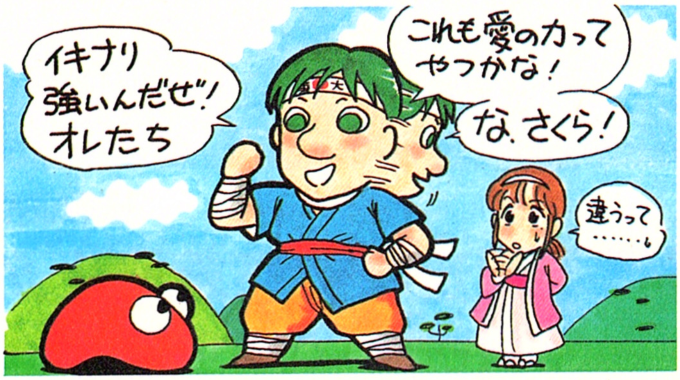
↑上の通りパスワードを入力して始めると、里の隣のかごやがバグったいき先を表示。そこへ行ってみるとバグ画面。✚キーを押して里に戻ろう。潜水艦になる(!?)けど心配ナシ。

エンディングもま近な(得)ダネ技！

➡おおなんてこと。ふつうだったら一章では覚えられない術まで知ってるのね。エライわね。



このコマンドを入力すると、第一章から始まるケド、いきなりハイレベル。こらぁーサクサクエンディングへ向かうしかないぢゃーないですか。すでにいろんな術も知ってるから、一風かわったゲームが楽しめる／／

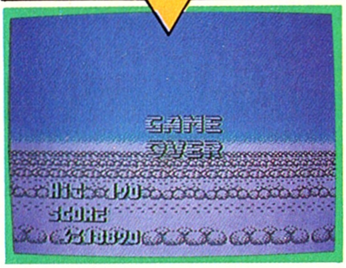




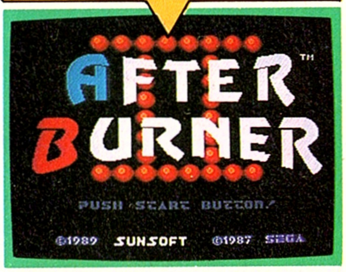
コンティニューだ
ムズイゲームの必需品
アフターバーナー

SOFT 1

①悲ピー／／ ここまで来て



②らんらん復活これで楽勝



群馬県、ケムオ特派員宅でコンティニューコマンドが発見された／／ プロゲーマーもコンティニューなしじゃあちょっとね。というぐらいムズいこのゲームにチャレンジするキミへの朗報だ／／ ちなみにコンティニューは3回までなので、甘えることはできない。さらに腕を磨き上げなければ、エンディングなどは遠い道なのだ。右隣の技と並行して使えば、秘密研究所への道は開けてくるハズ。ズバズバ行こう／／

Ⅰコン Ⓑ7回、Ⓐ7回、✚上7回、スタート

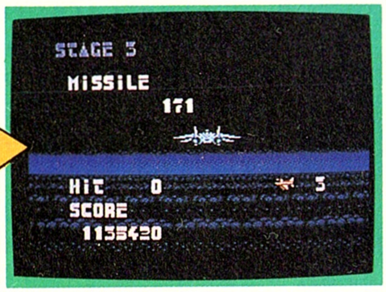
←ゲームオーバーになったらタイトル画面まで待つ。プッシュスタートボタンの表示が出たら、上のコマンドを入力。音が鳴れば成功／



誘導弾もーかる!!
たくさん補給してね♥
アフターバーナー

SOFT 1

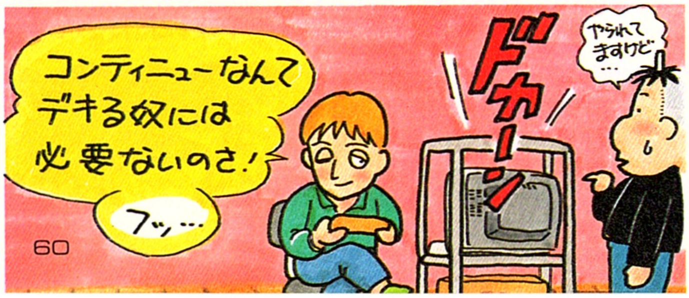
増えたぜラッキー♪



↑空中補給直後の数字表示中と、次のステージが始まったらポーズをかけての2回、下のコマンドを入力／／

福島県、江上善光特派員の報告。誘導弾空中補給の直後に30発、次のステージが始まってから30発、計60発余計に誘導弾をいただいてしまおーとゆーものだ。まだゲームが終わっていないそうで、ひとまず3コマンドの報告があったが、他にも発見した者は、直ちに当局まで報告するよーに／／

2面ラストと3面始め→Ⅱコン✚キー左
10面ラストと11面始め→Ⅱコン✚キー右
15面ラストと16面始め→Ⅱコン右、Ⓑ





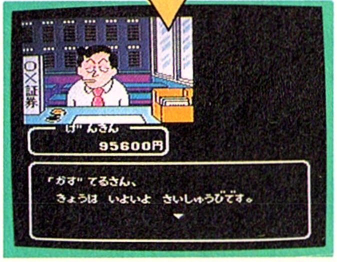
まだまだ儲けたい！ 2年以上続く強引商法！

松本亨の株式必勝学2

SOFT 1

愛知県の林譲次くんから『松本亨の株式必勝学2』の特ダネが送られてきた!! 題して「夢じゃないぞ70億円!!」だそうだ。タイトルまでつけるとはニクイぜ林くん！ これによると、普通は2年でゲームが終了してしまうが、そのまま続きができる方法を発見したというのだ。でかしたぞ林くん!! 実際に彼は今この方法で、LEVEL61で資産が59億7031万円なんだって!!

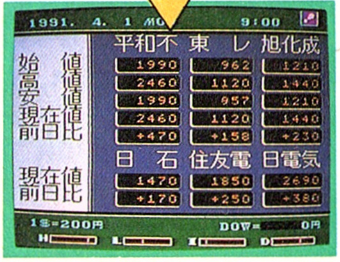
❶くっそ～もう最終日か…



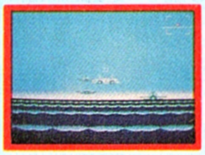
❷えい！ セーブしたる!!



❸うひょ！まだ続けられる!!



①1991年3月29日。最終日だ。②そしたらココでセーブ!!③リセットを押して「続きから」にすると、なんと1991年4月1日!! これをくり返してジャンジャン儲けよう!!



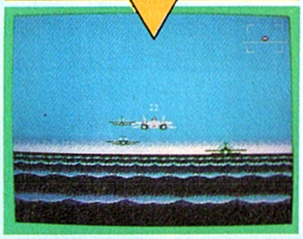
アンタバーカ!! 敵がもどっちゃう！

アフターバーナー

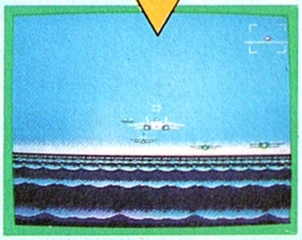
SOFT 1

東京都のZENIMARUくんから『アフターバーナー』のマヌケな特ダネ（？）が送られてきた！ これによると、アフターバーナーを使って敵を追いこすと、敵がまきもどっちゃうように見える！というのだ。そう言われるとホントそんな風に見えちゃうから不思議なんてことないけどオカシイね。

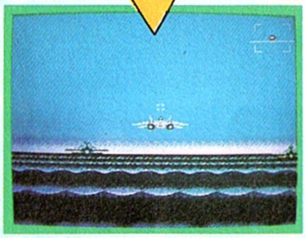
❶後方から敵機接近!!



❷スタートボタンON！



❸しゃいなら～～～



この特ダネはホント誰にでも簡単にできて笑えるぞ。とにかく②のあたりでスタートを押すだけ！写真じゃわかりづらいから、とにかくやってみてくれっ!!

特ダネをちょーだいっ！

ごめんなさい



さとみにいかりをぶつけよ

今度からさとみがプレゼント発送の担当になったの。そしたら『プレゼントこねーぞ係』にくるのよねーハガキが一杯。ごめんなさいね、読者のみなさま。さとみも反省してます。これからも、ちっとも来ないというイカリやいちゃもんは、さとみにぶつけてっ!! さとみが責任を持ってお答えします。♥

さとみの3つのお願いっ♥

その①。スッゴイ特ダネ送ってねっ♥

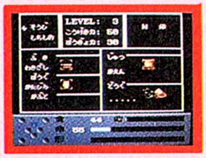
その②。希望ソフトは5本以上書いてほしいな。なぜかってゆーと、第一希望のソフトが、手に入らないことがあるの。希望にそえなかった時は、許してね。もちろん、さとみはガンバで集めるつもり。

その③。発送は本にのってから、3～4ヵ月後デス。のんびり行きましょうね。

BUG★BOY CLUB

PC Engine

どくけし使い放題作戦!!

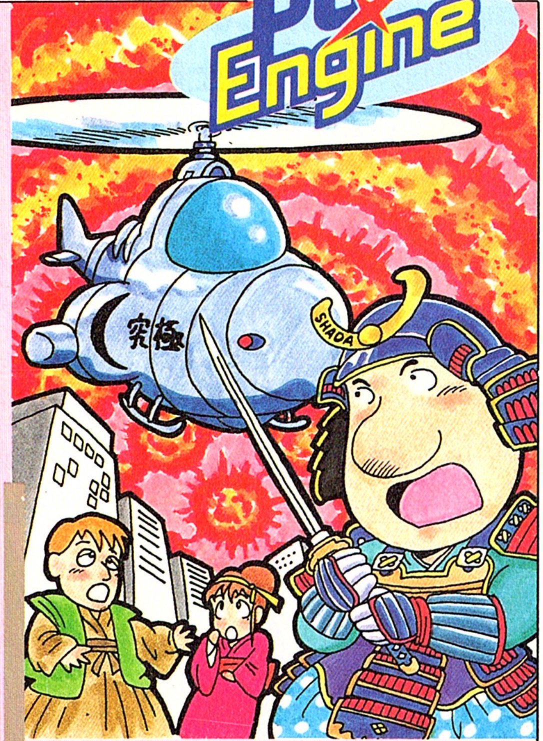


どくけしの無限使用法はこれだ！ SOFT 3

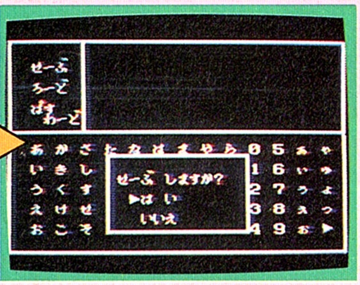
魔界八犬伝SHADA

栃木県の森山民弥くんから『魔界八犬伝SHADA』の特ダネ情報が送られてきた!! これによると、ナントどくけしの無限使用法が見つかったのだ!! でかしたぞ森山くん!! この特ダネには思わず「お得だね!!」って言っちゃったよ。

これさえ知っておけば、どくなんか怖くないね。主人公のしん君もキミに感謝してるんじゃないかな。こうなると「もしかして、やくそうも…」なんて思うかもしれないけど、残念ながら、やくそうはダメだった。別の方法を探し出せ!!



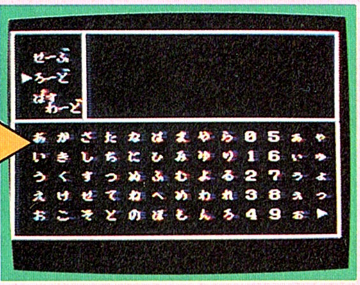
❶苦しいけどせーぶ…



❷よし！どくけしだ!!



❸毒が消えたらろーど



❹ヤッタ！まだあるぜ!!



①どくを食っても、あせらずまずはせーぶ。②そしたらどくけしを使いましょう。食い始めが治しどきよ♡ ③どくが抜けたらろーどします。④するとあら不思議!! 使ったはずのどくけしが残っているのだ!! ラッキー!!

9得タイガーだ！



クレジットが9になる!! SOFT 1

究極タイガー

カメラはとらえた！9への瞬間!!



新潟県の岡野学くんから『究極タイガー』の特ダネが送られてきた!! これによると、タイトル画面でクレジットを最高9まで増やせるというのだ。これはお得じゃん!! でかしたぞ岡野学くん!!

⬅連射のきくパッドならベスト！ タイトル画面で打ちまくるのだっ!!

✚キーの右を押しながらⅡボタンを連打!!

せーぶで逃げろ!!

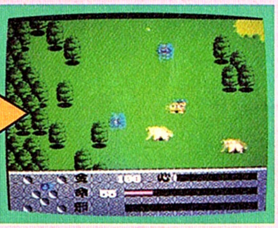


せーぶすると敵が消える!? SOFT 1

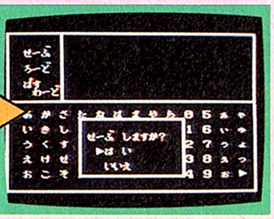
魔界八犬伝SHADA

千葉県の近松正くんから『魔界八犬伝SHADA』の特ダネが届いた!! これによると、画面内の敵を一瞬のうちに消すことができるというのだ!! おいおい、マジかよ!! なんて思いながらためしたら、できたよ近松くん！ これをくり返せば確実に逃げられる!!

❶ヒエ〜敵だ〜



❷せーぶする!!



❸今だ！逃げろ!!



①敵に囲まれたら②RUNを押してパスワード画面に。そしてせーぶ③敵が消えたぞ!!

PCエンジンのハガキも待ってま〜す

小鳥たちがピーチクパーチクはしゃぎだすいい季節になりました。ピーチクといえばPCエンジンですが(ほんとかよ!?)こっちの新作ラインナップもはしゃいでるぜ!!特に注目なのは、あの名作『パックランド』が登場！ 今後もPCエンジンから目を離すな!!

さあ始めるぞっ!! 前代未聞のALL COLOR読者P、NEW FNN!!

どうだぁーっ！　FNNもスッゴクあかぬけただろっ！　チョッピリ大人っぽくデザイン一新したんだ。今号からFNNの未来を担う新企画も募集しているからドシドシ応募してくれっ!!

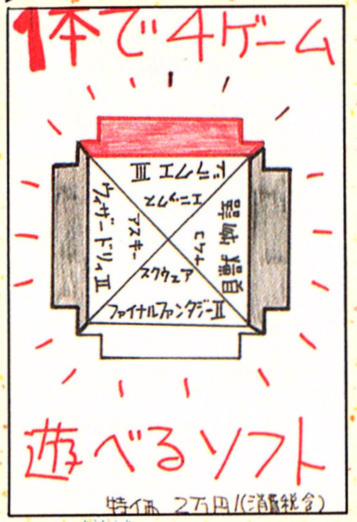
NEW FNN

FAMICOM NEWS NETWORK

命短しこの企画、最後の力をだせ!!

いくらなんでもいないだろ!!





東京都・ドラゴンキラー

★もの覚えはいいが、突然忘れてしまう事があるため**人間バッテリーバックアップ**と呼ばれているヤツ！

長野県・柴田剛

♨ワッハッハッハッでハナ蓼っ！　ときたもんだっ！　オイラなんて、なに言われても忘れちまうからただのロム。

★こら必勝本編集部おんどりゃ**プレゼント**出すちゅうやないけ、うれしいやんけあんだら、いてまうど、われっ！　またハガキ出すど、待っとれ　カスっ!!

大阪府・ハタ坊

♨褒めんでくんさい、てれるがなっ！

★検便の前日に**トウモロコシ**をたくさん食べる奴！

愛知県・山口寛憲

♨まっ、お下品っ！　でも、彩りがきれいで検査する人は楽しいかもっ!?　赤ピーマンも一緒に食べてみたらっ!?

★**先公!!**と、みんなに呼ばれている鹿取先生。

東京都・くえすたー

♨選考、先攻、閃光、うーんどれも切り返しができんっ！　私の負けだ!!

★ネタをひねりすぎて**ねじ切って**しまったヤツ！

神奈川県・皿まんだ

★**唇に毛**がはえてる奴!!

群馬県・鈴木正明

♨ぎぇーっ！　抜くとき痛そぉーっ!!　爪の間から生えていたら、もっと痛そぉっ!!　眼球に生えていたら死ぬほど痛そぉーっ!!

★本命・競馬シミュレーションで勘違いして、**ぐんたいガニ**にかけちゃったやつ。

東京都・禎吉七番

♨「はらたいら」には賭けられないんですか？　と、大ボケをこいたところで今回は終わりじゃっ！　次回はまだある。一世一代のネタを待ってるぞ!!

いくらなんでもやめてくれ

●3Dテトリス

東京都・ゆかりべまりこ

●他誌にも同しPNで投稿するゆかりべまりこ

東京都・きくっつぁん

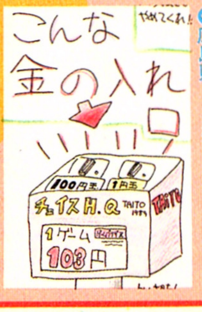
♨個人の自由だから、べつにいーのだっ!!

●7：3分けのオシリ!!

奈良県・リンディ

●投稿拒否

山形県・ぐりふぉん



広島県・さかたん

三国一の大バグ野郎

さんごくいちのおおバグやろう

やい、ドラゴンバスターⅡ！　矢が反射するわけねーだろ!!

鳥取県・村上グラ男

今のうちに全国のお父さんに警告！　ドラクエⅣが発売されたときに、まちがって『ドラゴンスレイヤーⅣ』を買わないよーに!!

大阪府・KAI

さとみお姉様、ゆかりべまりこお姉様、胸がないなら私と交換しませんか？　私、中一のくせに胸が大きくって困ってるの。

奈良県・上村栄美子

こないだ、必本に自分のハガキが載る夢を見た。すっごいおもしろいネタだったのに…、忘れちゃったの。

奈良県・LEMON



静岡県・ジョッカーアキラ

何か食べているとき、うかつに必本は…、見れない。お下劣～!!

山梨県・籠連獅阿

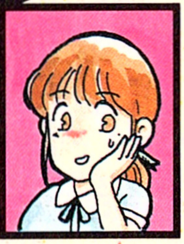
♨そ～かぁ、そんなに気に入ってくれたか、オイラのお下品ネタ。

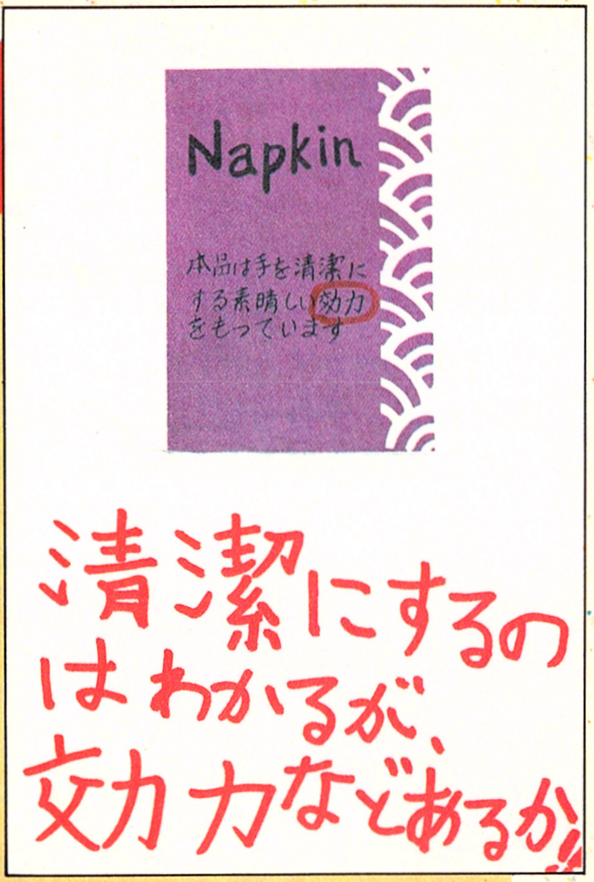
クリフトさん、まさか勝手に『メガンテ』唱えたりしないでしょーね？

東京都・僧侶ゆきちゃん

くろす：ハンドパワーです。フーことでチョロQ付きのバグボーイシャープくれた、でんでんさん。ありがとうございました。毎日、仕事もせずに遊ばせてもらっとりやす!!

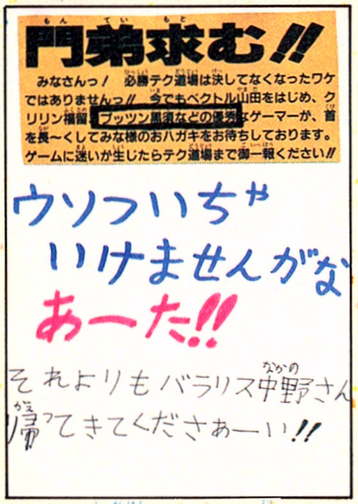
親知らず抜かれていた〜いさとみの へんなもの発見伝





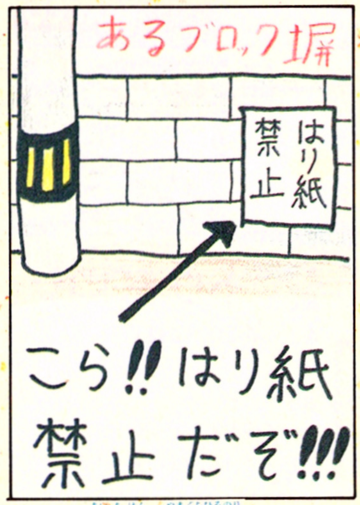
○福島県・米にしき

♨『どうぐ』としてつかっても効力が現れない時は、戦闘中に使ってみるといいわよ。さとみ、RPGやってみて、ちょっぴり賢くなっちゃった。買い物も上手になったし。



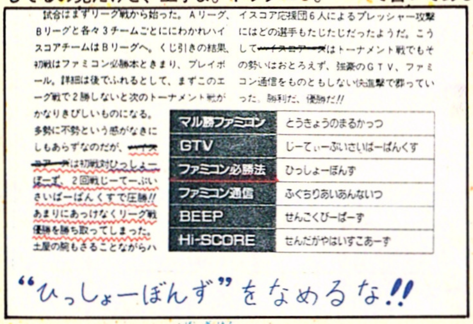
○滋賀県・アブラハムIII

♨失礼ねっ!!　こないだ黒須さんがゲームしてるの見たけど、上手よ。ドラクエI。



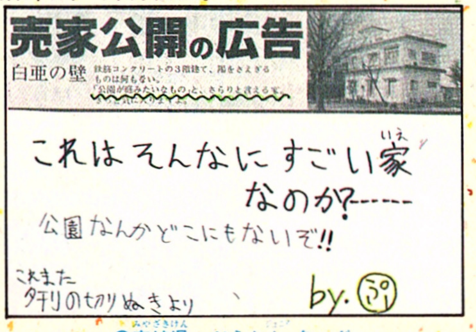
○愛知県・山口寛憲

♨うちのトナリの家も『泥棒禁止区域』って書いてあるのにドロボーに入られたの。



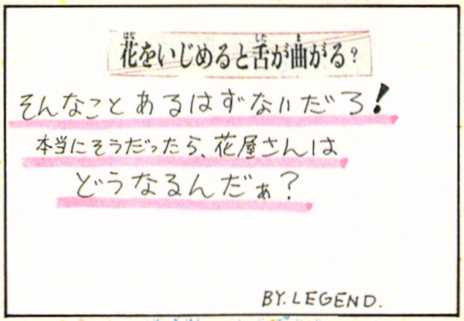
○茨城県・いしたぁ

♨どーせまけたわよー。でも必勝坊主なんてヒドイー!!



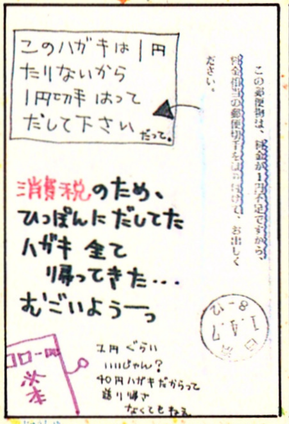
○宮崎県・ぷうかJr.ターボ

♨JICC出版局も「皇居が庭みたいなもの」なのよねェ。



○茨城県・LEGEND

♨うふふ、黒須さん舌曲がっちゃったね。どーしたの?



○住所は?・パープルDRAGON

♨当然当然。まさか必本に払わせるつもりだった？　だめだよーん。



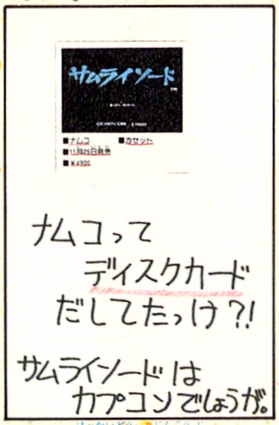
○東京都・SWAT

♨さとみ!!　これで通学したら、かっこいい!!　あ、お金がない。



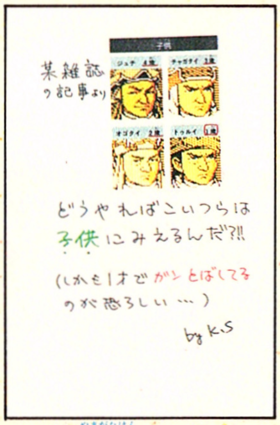
○大阪府・苦弱王

♨兄ちゃん兄ちゃん、なんかぬれてるところが非常に寒そーよ？



○北海道・神宮寺

♨いやーねえ。カセットって書いてあるじゃない。あげあしさとみ。



○山形県・K.S

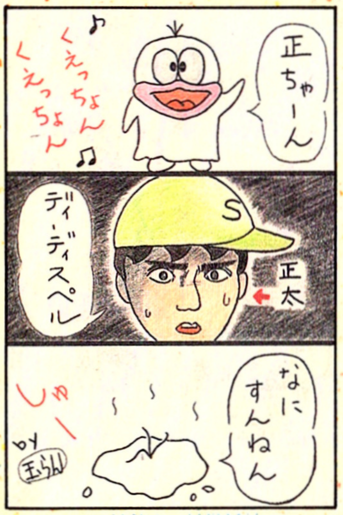
♨しかも深いシワまで刻み込まれてるのが恐ろしい。苦労したのね。

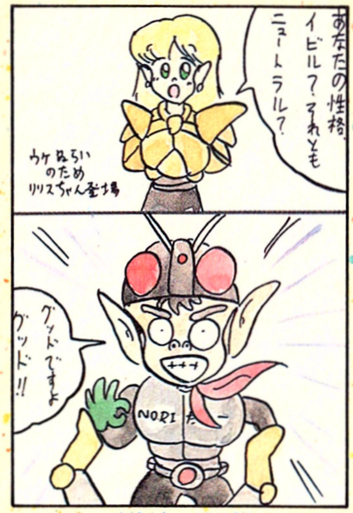
 さとみ：練馬は虫が多いの。この間、自転車に乗ってたら、突然虫の襲撃を受けて、びっくりして壁に激突しちゃった。左手全治2週間。親知らずの跡も痛いのに。ぐすん。

この1ページのために生きてるよな

紙(かみ)コンアトランダム





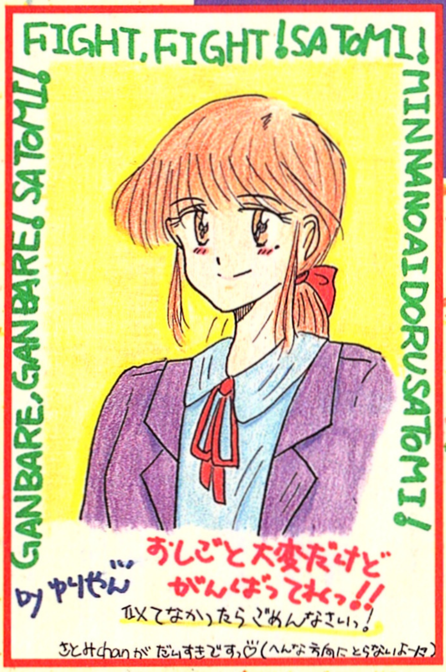


⇧大阪府・品川玉蘭
♨Qちゃんはアンデッドだったわけね。

⇧東京都・船津歩
♨おやっさんには聞いてくれないの？

必本かばあガール

⇦新潟県・ゆりやん
♨けっこう似てるじゃん。グッドですよグッド！ 顔はともかくとしても、胸が全然ナイとこなんかソックリだよね。あっ！ さとみちゃんがおこってる…。

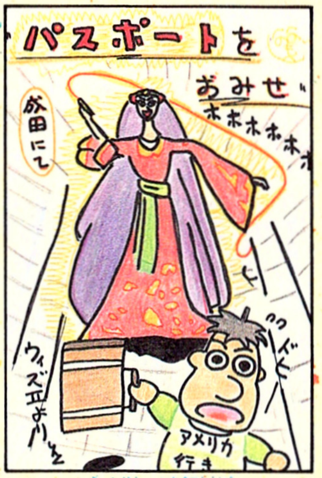




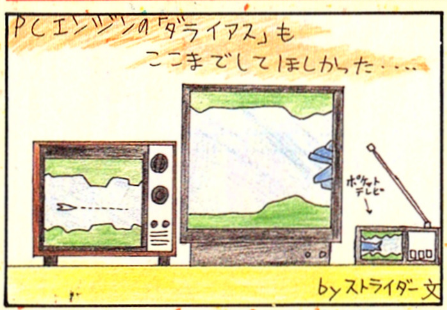
⇧和歌山県・ル・ケブレス
♨本物はまゆげがつながってるんだぜ。



⇧大阪府・ハタ坊
♨オッサンオッサン、玉蘭は男だよ。



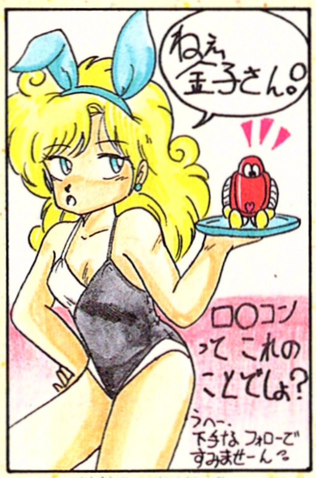
⇧岐阜県・岩松真一
♨“だいちのつえ”があれば平気さ！



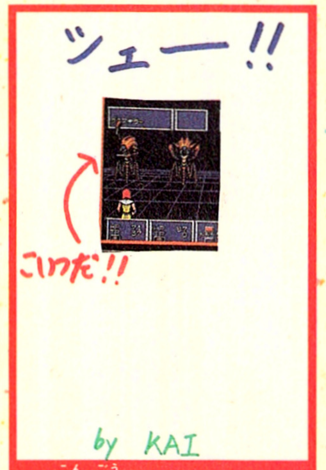
⇧三重県・ストライダー文
♨並べ方にちょっとムリがないかい。



⇧神奈川県・ミーハー石井
♨さいですかぁ。あ〜恥ずかしいな。



⇧大阪府・雷炎龍飛
♨それはロ・ボ・コ・ン。金子はロ…。



今号のシェー

⇧大阪府・ＫＡＩ
♨モンスターだってシェーをしちゃうのだ！ そういえば、昔はゴジラがシェーをしてたもんな。おっと、この話題は年がバレちゃうよぉ。



今号の高橋くん

⇦三重県・勇武偕魔
♨あんたのコーナーはつまんないからなくなっちゃったよ〜ん。なんてウソ。ただ忘れてただけ。

新コーナーの登場で紙コンついに打ち切りか!?

次号からＦＮＮに新コーナーが登場する。伝統ある紙コンといえども、現状のままでは打ち切られる恐れもある。というわけで、紙コンはもう一度原点に戻り、切り貼りネタよりも絵ネタのオモシロサで勝負しようと思うのだ。ヨロシクね！

クリリン福留：春だねェ……みんなのおかげでＢＢＣに復活!? の(福)です。ホントなら忙しくなるハズの平成元年度がナゼかヒマな１年になっちゃったワシを誰か助けてよ!!

B U G ★ B O Y ★ C L U B

読者からも出場者を集いたい!?

THE お見合い 発表



第3回 お見合い人 黒須一彦が選んだ人は!?

愛知県・宮下千里　山口県・夢野華里　山口県・黒岩陽子　静岡県・JIMMY=のざ　神島県・鈴木真紀子　京都府・能登育子　東京都・ニャーゴ他数名の方、オイラなんかにおたよりど〜もありがとね!!



皆さんありがとう！　いいんですか本当に!? オイラ、アホですよ鼻だって大きいし。でも、正直言ってウレP。今回当選したのは片桐さん。おめでとぉ〜ございまぁ〜すっ!!　グァム・サイパンの旅一年分をプレゼント！（軽いジョーク)。片桐さんにはお約束通りオイラと電話でデートの権利が与えられます。だから都合のいい時間をおハガキで教えて下さい。1日デートはスケジュールが空きしだいやりたいと思いマンモス。文字数が無いのでまた今度ねっ！

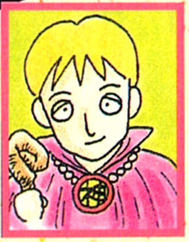


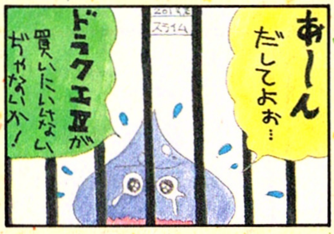
埼玉県・片桐理佐

一度は収容所に入ってみるもよし！

没収容所

こんな載りごこちイイ所は他にないっ!!





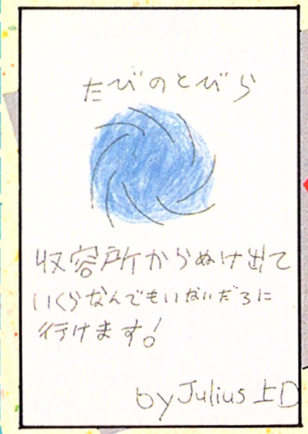
○奈良県・LEMON

♨やめときな、ど〜せヤラレ役なんだからさ！

○三重県・勇武僧魔

♨雨に負けるとはふがいない。強くなれよォ！

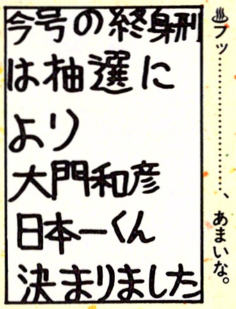




今号の終身刑

○北海道・JULIUS上ロ

♨そんな勝手はこの『神』が許しませんよ。



○神奈川県・大門和彦日本一

♨ブッ……、あまいな。



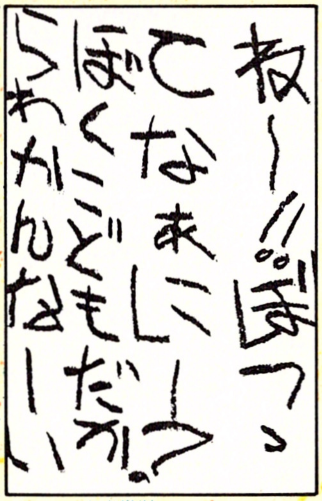
○神奈川県・ふしぎな踊り

♨なに、ボクの愛車に乗りたい!?　あ、違うね。



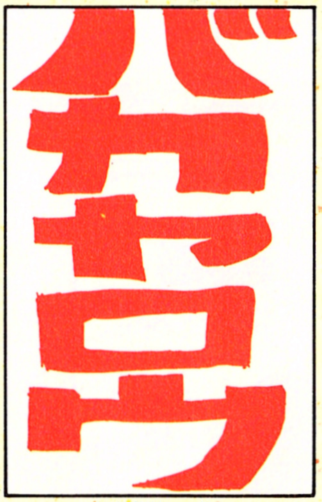
○北海道・麗々

♨そーか、やっと没の良さをわかってくれたか!!



○神奈川県・かるなばる

♨またぁ。とぼけんなよこのスケベ。



○神奈川県・DOH

♨『神』にケンカ売るとはいい度胸だ！

 金子：ボクや黒須さんの住んでる埼玉はノラ犬が出ます。終電で帰るときなんてコワくて…。暗闇の中から突然「ワンワン…!!」ギャー!!　噛み殺される前に引っ越そっと！

必本の未来が輝きだした！　これぞ期待のお笑い爆笑新企画!!

新FNNを始めるにあたってまずは募集だっ!!

はっきりいって悪いけど、今度のお笑いは力入ってまんぞっ!!　今までのFNNには無い新しいお笑いだあ！　まっ、とにかく各コーナーの説明をよく読んで応募しちくり。新企画が始まればプレゼントシステムも始まることを忘れずになっ!!



●今号のキキチガイ

タイトルからいきなり聞き違えてしまいそうな、文字中心のお笑いコーナー。もちろん絵で表現してくれる人は大歓迎っ！　ネタは何でもありあり、日頃おこる聞き違いを送ってきて欲しいっ!!　書き方は、「そう言えば◎総入れ歯」という具合。なぜそう聞き違ったかなどというコメントも付け加えて欲しい。もち、作りネタでも面白かったらしっかり採用しちゃうぞっ！



●投稿写真ジャーナル

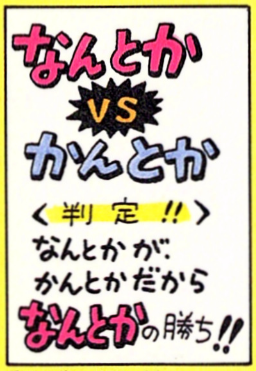
こいつぁ新しい！　写真を使ったお笑い企画。毎号いくつかのテーマを決めて、いろいろな写真を送ってもらう。とりあえず、一番目のテーマは次の「私の恥ずかしい写真」「何でもそっくりさん」「こりゃH」「恐怖の写真」「変なもの」の5本。詳しくは次号で説明するが、君が感じたテーマの写真を送ってきて欲しい。撮った写真には、どこで撮ったかなどのコメントを付けるのも忘れずにねっ！　力作を待っているぞ!!



写真は封筒に入れてもいいよっ！

●THE対決ダイジェスト

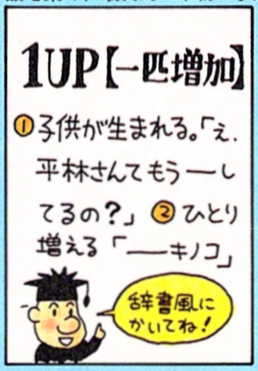
恐怖の対決お笑い企画。ソフトハウスやメーカー、ソフトやハードなど、ファミコンに関する事なら何でも勝手に対決させちまおうっていうもの。そのうえ、独断と偏見でムリヤリ勝負をつけてしまう。書き方は、「ドラクエVSクソゲーム　●抱きつかれてドラクエの負け」といった感じ。相撲や柔道、その他スポーツの勝敗方法で表現すると面白いと思う。文字ネタが中心だが、イラストで描けたらそれも結構ですなっ！



FC以外の対決も送ってねっ！

●FC流行語ウイザード

ファミコン流行語事典といった方がわかりやすいかな!?　つまり、みんなが日頃使っているファミコン用語を集め、最終的に本物の事典を作ってしまおうというもの。例えば、「1UPする」という言葉がある。これは「子供ができる」という意味。こういうくだらないのでいいから送ってきて欲しいっ！　毎号ひとりずつ認定し、認定者は、事典ができるまで掲載されるというお得な文字ネタコーナーなのだっ!!



解説図をつけても結構

●今号の標語（仮タイトル）



ファミコンに関した標語を考えようというコーナー！　完全なオリジナルだけじゃなく、ことわざ、CMのコピー、流行語などをもじったものでもOK！　ただし、できるだけダジャレを使ったお笑い標語にして欲しい。日めくりカレンダーをネタにするのもいいんじゃない。

●MUJUN

ファミコンゲームにおける、矛盾を問う企画！　RPGからシューティングまで、あらゆるゲームにおこる矛盾を報告して欲しい。例えば、ドラクエのキャラクターはなぜ、食事をしないのか、など。君の質問に、まずゲーム側の弁護士が答え、そのあとに必本の金さんが採決をくだすぞっ！



ネタの書き方は統一しますっ！　どうだっ！　新しい質問コーナーだろう。詳しい誌面の見せ方は次号になってしまうが楽しみに待っていちくりっ!!

最終回

DRAGON LORE

ドラゴンロアー

最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章



前回までのあらすじ

竜と会話することのできる少女ヴィジルは、砂人と組んでこの地を支配しようと企むモルディアの商人、そして竜を狩ることを生業とする狩竜の一族に狙われていた。ヴィジルは、ある日、両親の遺言に従い、少年アモンと共に、竜の背に乗って大樹ヴァルハラへと向かう。しかし、そこには、ヴィジルが会うべき竜の王はいなかった。王は、アモンの村の近くに降り立っていたのだ。アモンとヴィジルは、再び村へと飛ぶのだが……。

終章　夢の樹　目覚めの砂

それは、今まで見た、どれよりも巨きく、そして風格があった。

とてつもなく巨きな竜である。

いや、竜と呼ぶべきではない。

龍であった。

岩のような鱗をまとった龍なのだ。

険しい岩山を削り取り、そのまま身体中に張り付けた——そう思わせるほどだ。

龍の形をした山、というのが、もっとも適した表現であろう。

その鈍色の巨軀を、分厚く苔が覆っていた。

目を凝らせば、そこに根を張る様々な植物さえも見ることができるに違いない。

——夜。

キルニアの村を取り巻く夜気に、色濃く溶けているものがあった。

それは、恐怖だった。

不安でもある。

龍を目の前に、人々は動けなかった。

突然の龍の飛来で、自分が何を成すべきかが判らなくなってしまったのだ。

村の近くに降り立った龍は、動かない。

動けないのではなく、動かなかった。

もう、かなり永い時間になる。

動かずに、ただ、恐れおののく人々に視線を落としていた。暗天に浮かぶ月のように、碧い光を湛えた双眸が、冷やかに小さき者たちを見つめている。

龍を遠く取り巻く人々は、大半が、キルニアの一族の男たちであった。残りは、狩竜の一族だ。

女、子供、老人は、戸を閉ざし、震えながら、

——何事も起こりませんように。

祈っていた。

「この竜、どう始末をつけるんだ？」

バルベットは、龍から傍らのバランに視線を移し、訊いた。

「こんな龍がいるとは思っていなかった」

バランは、自分に向けられた問いをまるで聞いていなかったかのように呟く。「あの赤竜が……小僧と娘を連れ去った竜が来ると思っていたんだ」

「——」

「だから……まさか、こんな……」

バランは、龍の足の下で潰れてしまったものに目を向けた。

それは、竜を狩るための〝罠〟である。

木材で骨組みをし、その隙間を葉と毛皮とで埋め、卵を真似たもの——白い表面に、赤い斑を浮き上がらせたそれは、まさしく〝竜の卵〟であった。

狩竜の一族は、卵に似せたものを使って、竜を狩ろうとしていたのだ。

彼らは、以前、この狩竜の法で何匹かの竜を狩ったことがあった。

滅びの一途をたどる竜は、卵を大切にする。たとえ、それが自分の産んだ卵でなくても、である。だから、竜を油断させることや、危険を回避するための道具として役立つわけだ。

ただし、この方法にも欠点はある。

あらかじめ竜のくるであろう場所に設置しておかなければならないため、よほどのことがないと使えないのだ。ところが、今回は、その条件に当てはまっていた。

竜を狩れるはずだったのだ。

しかし——。

飛来したのは、今までに見たことのない種類の龍であった。

岩の鱗を持つその巨獣は、少し大きめの小屋ほどの〝罠〟に一瞥をくれただけで、

ぐしゃり

踏み潰したのだ。

龍は、偽の卵を、簡単に見破った——つまりは、そういうことになる。

驚いたのは、狩竜の一族の男たちだ。

これまでに失敗したことのない罠が、まったく効果がない。

突如飛来した竜の王
小さき者に何を思うか

族長のバランは、仲間に次なる指示を出すことすらも忘れ、ただ立ち尽くすだけだった。
「どうするんだよ？」
再び、バルベットが訊く。
しかし、バランは答えない。
龍を見つめたままだ。
「貴様っ！」
バルベットは、バランの胸ぐらを掴み、怒鳴った。「貴様らが、あんなものを造っちまったから――」
バルベットは、龍の飛来の原因が、竜の卵にあると思っているのだ。
拳を振り上げた。
バランを殴ろうとした。
だが、それができなかった。
誰かに、腕を掴まれたからだ。
女性を思わせるその掌から生じる想像もつかないほどの力が、バルベットの腕を止めた。
「いけません」
声がした。
シーマであった。
「今、彼を殴ったところで何になります。ここは協力してでも……」
「協力？　こいつらと？」
「そうです」
「――」
「とりあえずは、あの竜を何とかしなければなりません。殴るのは、それからにしてもいいでしょう？」
バルベットは、バランの胸ぐらから手を離し、突き飛ばした。
そして、吐き捨てるようにいった。
「貴様らが……貴様らが、こんなことをしなければ……」
突き飛ばされたバランは、それを静かに聞いていただけだった。
が、やがて、小声で、
「終わりさ、みんな死ぬんだ」
といった。

その瞬間、バランを睨みつけていたバルベットの貌に、薄く笑みが浮いた。
楽しい時に浮かべる笑みではない。
狩人が、獲物に止めを刺す時に浮かべるそれであった。
「みんな死ぬ、か――。いいだろう。だが、最初に死ぬのは貴様だ」
じゃっ！
バルベットは、剣を抜き放った。
バランは動かない。
「やめなさい」
しゅっ！
シーマも剣を抜いた。
抜いて、バルベットとバランの間に割って入る。
「ここで争うことの無意味さが判らないのですか？」
シーマの闇色の瞳が、微かに赤味を帯びていた。
剣を握るバルベットの手に力が籠る。
ごつい刀身に月灯りが揺れている。
その光が、突然、弾けた。
バルベットが、剣を振り上げたのだ。
そして、弾けた残光が消え失せる前に、それを断ち切るかの如く、剣が振り降ろされる。
どすんっ！
音がした。
シーマの足元に、ごつい切っ先がめり込んでいた。
シーマは動いていない。
バルベットの剣は、自分に当たらない――最初から、それが判っていたかのようだった。
シーマが笑った。
バルベットは、目を伏せた。
次に貌を上げたときには、その目から鋭いものが消え、代わりに、いつもの優しさが宿っていた。
「ちぇ、判ったよ」
ふたりは、同時に剣を収めた。
シーマは振り返り、バランを見た。
「あの竜を倒す……いえ、倒さないまでも、追い返す方法はないのですか？」
「――」
「答えなさい」
「お前たちは知らないんだ……竜が、どんなに恐ろしい生き物かを――」
「しかし、それを狩るのが、あなたの仕事でしょう」
「いわなかったか？　竜を狩るのに、罠をなくしては不可能なんだよ。力だけでは、どうにもならない――それが、狩竜さ」
「――」
「どんなに強い人間だって、火を吐かれちまえば……」
「近寄る前に、灰にされてしまいますか」
「そういうことだ」
「それなら、魔法を使えばいいんじゃないかしら？」
女の声がした。
三人の視線が、そちらへ集まる。
濃緑の法衣が揺れながら、近づいてくる。
グレイであった。
「魔法なら、竜に近づかずに戦うことができるわ」
「しかし――」
グレイは、シーマが何かをいおうとするのを手で制した。
「判っているわ、シーマのいいたいことは」
シーマは、マティリアーナのことをいっているのであった。
彼らが出した結論は、マティリアーナが有限だということ。大地からマティリアーナが消滅すれば、精霊を操る術はなくなり、魔法は存在しなくなる。つまり、いい方を変えるならば、グレイが魔法使いでいられなくなるわけだ。
シーマは、そのことを心配していた。
魔法をなるべく使わせたくないのだ。
「でもね」
グレイは続ける。「ここで魔法を使わなかったから――という後悔はしたくないのよ。仮にも、あたしは、一族の魔法使い。自分の魔法使いの生命を少しでも長らえさせるよりは、みんなを守って――」
「――」
「マティリアーナが消滅する前に、やってお

きたいことがあるの」
「混合呪文、ですか」
「ええ、それも四種類の……」
「四種類——恐らく、莫大な量のマティリアーアが失われますね」
「おい、グレイ。お前、もし、これで魔法が使えなくなっちまったら……」
慌てるバルベットだが、それにグレイは、笑顔で応える。
「魔法が使えない魔法使いなんていうのもいいかもね」
「責任は、私が取ります」
「責任って、まさか、お前たち——」
「まあ、そういうことよ」
バルベットにいいながらも、グレイの目は、シーマに向けられている。
「しかし、シーマよ。グレイ、とは——」
バルベットは、溜め息をつく。「思い切ったことをするな」
「思い切ったこと？　どういう意味かしら？」
「そういう意味さ」
バルベットは笑う。
シーマも笑った。
グレイも、つられて笑った。
「さあ、下がっていて。まずは、風の精霊から召喚するわ」
濃緑の法衣を揺らし、グレイの両腕が、ゆるゆると動きはじめた。

月の光を浴び、妖しく輝く砂漠——。
何処までも続くかと思われた砂漠が、ようやく、その果てを見せはじめた。
何もかも喰らい尽くす悪魔の向こうに、蒼く濡れた草原が広がっている。
——早く、もっと早く。
アモンは、焦っていた。

赤竜の背の上である。
あれから、どのぐらい経ったのだろう。
想像もできないほどの時間が刻まれてしまったように思えた。
ヴァルハラを発ったのが、陽が没する少し前だった。今は、先ほどまで黒かったはずの闇が、青味がかってきている。
まるで、月より発せられた蒼光が、空一面に染み込んだとも思える。
竜の王が、キルニアの村の近くに降り立った——ヴァルハラで、そう聞かされた。
何が、村で起こったのか。
判らない。
何故、こんなことになってしまったのか。
どうして、村に竜の王が降りたのか。
みんな無事なのか。
判らない。
判らないことが多すぎた。
涙が溢れそうになった。
必死で堪えた。
泣いてはいけない。
今は駄目だ。
泣くのは、すべてが終わってからだ。
見おろせば、いつの間にか砂漠を越え、草原の上であった。
月光が形作る影が、その暗さと、鋭さを失いつつあるのが見て取れる。
夜明けまで、それほど時間はないだろう。
目を前方に向けた。
遠くに、見慣れた風景が広がっている。
——村だ！

だが、アモンは、それを素直に喜べない。
見慣れた場所ではあったのに、何かが違う。
見慣れぬものがあったからだ。
それは、山のようであった。
「アモン！」
ヴィジルが叫んだ。
アモンにも、それが何であるのか判った。
龍である。
とてつもなく巨きな龍だ。
背中に触れるヴィジルの胸が、激しく鼓動を刻みはじめたのが感じられた。
アモンは、龍を、次いでその周囲を隈なく観察する。
争った形跡はない。
人々は、龍から大きく離れ、ただ立ち尽くしているだけのようだ。
アモンは、安心した。
間に合ったのだ。
ところが——。
大きく溜め息をついた瞬間であった。
龍と人間たちの間の空間に、異変が起こったのである。
大気が渦巻いている。不思議なことに、見えないはずのそれが目で確認できるのだ。
その渦は次第に膨張し、最後には、龍と同等の大きさの人型となった。





白い大きな魔人――それは、グレイの召喚した風の精霊・シルヴィラであった。
その半透明の巨軀に、土色の骨格が透けて見える。
突然、炎が生じた。その炎は、シルヴィラの皮膚に流れる大気に乗り、荒れ狂う。
地が水を吸い、骨を成し、風の肉体が火の衣をまとっているのだった。
竜は、対峙する、四種類の混合呪文によって創り出された魔人を見つめていた。
ただ見つめている。
つまらない芝居でも見るような、そんな眼であった。
――と。
魔人が動いた。
龍に飛びかかる。
だが、龍は動かない。
誰もが、魔人の優勢を想像した。
ヴィジルは短い悲鳴を上げ、アモンの背にしがみつく。
何が起こるのか――。アモンは、大きく目を開き、何事も見逃すまいとした。
だが、突然、魔人は消滅した。

静まり返っていた人々が、重く息を吐いた。
龍を退治してくれると思っていた魔人が、突然、消滅してしまったのだ。
「規模が大きすぎたみたい」
グレイがいった。「もう、この場所で魔法は使えないわね」
「ええ、私も、こんなにマティリアーナを消費するとは思いませんでした」
「お手上げってところだな」
バルベットは、舌打ちする。「仕方がねえ、剣でいくか――」
剣を抜こうとした瞬間だった。
ひとりの男が叫んだ。
「り、竜だっ！」
そこにいた全員の視線が、同時に、東の空へ向けられる。
竜の大群が、こちらを目指していた。
たくさんの悲鳴が錯綜する。
誰が何を、いや、自分が何を叫んでいるのかさえも判らない。
逃げ出す者もいた。

そんな中で、やがて八匹の竜は、大地に降り立った。巨きな龍の傍らだ。
それぞれが、違った体色を有していた。
赤、青、黄、白、黒、橙、金、銀。
先頭の赤竜の首から、ふたりの人間が飛び降りたことで、人々の悲鳴は消えた。それが、アモンとヴィジルであることを、人々は理解したのだ。
人々の見守る中、ヴィジルは、恐れた風もなく、龍に歩み寄る。
シーマは、その光景を見て、
「グレイ、あなたは、ここで待っていなさい」
いうと、その巨龍に向かって歩きはじめた。
「シーマ！」
グレイは、それを追おうとした。
肩を摑まれた。
温かく、大きな、バルベルトの掌である。
「待っていろ。そういわれたはずだぜ」
「――」
「あいつの気持ちが判るだろ？」
グレイは頷いた。
「いい嫁さんになるぞ」
バルベットは、笑っていった。そして、シーマの後を追った。

ヴィジルは、龍の軀に耳を当て、鼓動を聞いていた。
《神は消え、神が生まれる……》
龍が思う。
（消える？　生まれる？）
ヴィジルも思う。
《この地は、もう、神の住まうところではなくなった……去らねばならぬ》
（神――あなたたち、竜のことね……。何故、この地を……）
《それは、そなたたち人間の所為》
（あたしたちの……？）
《精霊を司る、四つの神を滅ぼした》
（……）
（――）
（四竜の怒り……？）
《人は、そう呼ぶかもしれぬ》
（――）
《四つの神が消え、糧を抽出する術を失った精霊たちは飢えた。滅びたくない一心で、抽出されていない〝糧〟を無理遣り喰らったのだ。だが、そのため、精霊たちは、狂い、暴走をはじめてしまった。精霊同士の対極を成す力が衝突し、砕け、滅び、その亡骸は、砂と化した――神の城を中心として……》
（それが、大喰らい）
（砂漠を……止めることは、できないのでしょうか？）
《………》
（できないのですか？）
《できる》
（その方法は？）
《人の娘よ――我々は、そなたたちを新たなる神として認めたくはないのだ。先刻からの人間たちの行動で、その思いを深めた》
（――）
《欺き、奪い、殺し、強欲な――人間に、我らの跡を継がせたくはないのだ》
（……）
《だから、我らは、待った。できる限り。人を神として認められる、その日まで……しかし、もう待てなくなった。――果実の残りも少ない》
（果実……）
（……！）
（アモンに聞いた……ランツェの果実？）
《ほう、知っておるか。ならば、いう。夢を見られぬようになるから去るのだ》
（夢を……）
《我らも、精霊と同じ。大地からの糧をなくして、生きること叶わぬ。だから、夢を見ていた。果実を飲んで、糧に満ち溢れた時代の夢を――》
（幻を……見ていた？）
《そう、幻覚だ……》
龍は、笑ったようであった。
《砂漠を止めること――それは、試練だと思うがいい。止めぬ限り、人が神になることはできぬ》
（神どころか――人は、滅びてしまいます）
《仕方のないこと。砂に棲む民が、新たなる神……それだけのことだ》
（神とは、一体、何なのですか？）
《神――。神とは、認めること》
（………）

《仮に、そなたらが神になったとして、それが、いつまで続くかは判らない》
《一日かもしれない》
《一年かもしれない》
《百年かもしれない》
《永遠かもしれない》
《そなたらが死ぬときに石となったら、それが神としての寿命と思うがいい》
突然、八匹の竜が、大きく吠えた。
巨きな龍も、それに呼応するかのように、短く咆哮を上げる。
《そろそろ、去らねばならない。そなたたちを、いつまでも見ていたいのだが、そうもいかないようだ》
（あたしたちは、砂漠を止めてみせます）
《――》
（さようなら、神様）
《……我々は、そなたたちを嫌っているわけではないのだ。己の力で生きる道を切り開き、誇れる種族とならんことを祈っている》
（――）
《さらばだ、新たなる神よ》
龍の巨軀から耳を離したヴィジルは、アモン、シーマ、バルベットにつき添われ、その許から離れた。
ばさり。
龍が翼を広げる。
岩山のような軀をたわめる。
羽ばたいた。
大気の塊を大地に打ちつけ、巨軀が、ふわりと浮く。
八匹の竜も、それに続いた。
龍と竜たちは、人々に見守られながら、ぐんぐん高度を上げていく。
「ヴィジル、龍と何を話していたのか……訊いてもいいですか？」
少女は、こくりと頷く。
話しはじめた。
――大喰らいの生まれた理由。
人間の醜さ。
神が去り、新しい神が生まれること。
夢を見る果実の話。
そして、大喰らいを止めることが可能だということ――。
いつの間にか、シーマの横に、グレイが立っていた。
「抽出されていないマティリアーナを喰らったために、精霊が狂った――龍は、そういったのね？」
「はい」
ヴィジルが答える。
「それなら、マティリアーナを使い切ってしまえば、これ以上、砂漠は広がらないことになるわ」
「あなたには、まだまだ魔法使いとして働いてもらわなければならないようですね」
シーマが笑う。
「忙しくなるわ」
グレイも笑った。

アモンは、竜たちが西の空に吸い込まれていく様を見つめていたが、自分への視線を感じ、慌てて振り返った。
ヴィジルだった。
ふたりとも無言であった。
吸い寄せられるように、ふたりは近づいた。

ふいに、村の鐘が鳴った。
ごーん……ごーん……ごーん。
誰が鳴らしたのか。風の悪戯だったのかもしれない。
鐘の音は続く。
イラジア島の東に連なるグリア山脈から、光が溢れはじめた。
闇は蒼く色あせ、白く染まっていく。
辺りは、それ本来の色彩を取り戻す。
鐘が鳴る。
暁鐘であった。
新しい日のはじまりだ。
アモンは、ヴィジルの手を握る。
何かを囁いた。
少女の顔に、笑みが浮かぶ。
ふたりは、肩を並べ、西の空を見た。
追い払われた闇のように、すでに竜たちの姿は、そこになかった。

（最後の竜に捧げる歌・了）

あとがき

こんにちは、手塚です。
「最後の竜に捧げる歌」も、とうとう最終回となりました。じっくりとお読みください。
いやー、正直いって疲れました。実は、小説なんていうものを書いたのは、これが初めてなんです。三十枚弱を月に二回。これだけなら楽なのですが、他にも山ほど仕事があるので苦しい日々が続きました。でも、それ以上の楽しさを味わえたのも、また事実です。こんなに素晴らしい体験をするチャンスをくださった㊍編編長、ありがとうございました。
それから、毎回美しいイラストを描いてくださった加藤俊章さん。ありがとうございました。
そして、読者のみなさんの暖かい声援もとても励みになりました。
さて、今、ボクは、最後の竜〜の単行本化に向けて、加筆・修正作業に追われています。枚数制限のために削除してしまったエピソードも盛り込む予定なので、期待してください。
どうも、ありがとう。
と、お礼を先に書いてしまったので、これはもう予約するしかないでしょう（笑）。
それでは、この辺で。
どんな形かは判りませんが、またお会いすることをお約束して……。
お元気で。
（手塚一郎）

失われゆく魔法の数々
幻想は黄昏を迎える

決定!!

DRAGON LORE

最後の竜に捧げる歌

単行本化!!

6月中旬発売予定



STORY・手塚一郎の語る読みどころ

連載を始めるにあたって、僕が考えていたことが4つあります。ひとつは、活字ならではの表現をしたいということ。それは「〜のような」というたとえのユニークさでトライしました。ふたつめは、ヒロイックファンタジーではない、違った世界を作りたいということ。3つめは、大きな大きな木と砂漠と、そして好きな女の子のために一生けんめいになれる少年を書くこと、そして4つめは、ファンタジーと現実をつなぐものにすること。これらがどこまでこの作品で追求しきれたか、ぜひ読んでいただいてもらえればありがたいです。



著者略歴：'66年4月11日、東京生まれ。ゲーム雑誌等の記事、評論のかたわら、本書で本格的に小説界にデビュー。著書には「オールアバウトナムコ①②」(共著)「チャレンジ・シミュレーションゲーム」(共著)「ザ・ブック・オブ・ドラゴンバスター」があり、ゲーム攻略では定評がある。

コミック版

ウィザードリィ

第3巻▸黎明編

石垣環・作／ベニー松山・協力／予価900円(税込み)

5月末発売予定!!

コミック版

ゼルダの伝説

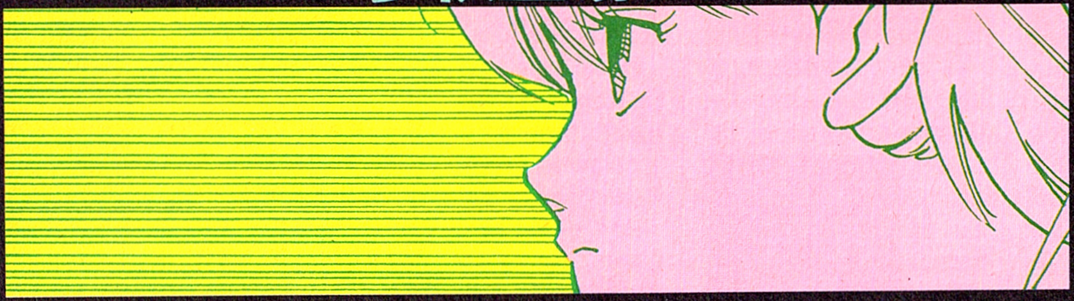
今夏登場!!



コミック版

ファイナルファンタジー

今秋登場!!



JICC出版局

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

Vol.13

あさってはオークス、その次の日曜日はダービー。春の競馬シーズンは最高潮！　いかなる障害があろうと、東京競馬場へいっちゃいます。3階スタンドのゴール前で雄叫びを上げるか落胆するか、いずれにせよアツいぜ。

サンダーフォースⅡMD

文/CB成沢



■テクノソフト
■6月15日発売
■¥6800(税抜き)

今回の“サンダーフォースⅡMD”は攻略法を中心にしました。基本的なところは前号を参考にしてください。でも、この記事を読めば8面まではなんとか進めるようになると思う。発売したら役に立ててほしい。

◆発売1ヵ月前の徹底攻略法だい。必ずや参考になるであろう！

8方向スクロール面の基本攻略法

パワーアップの出現と使い方

このゲームの要となるパワーアップは、地上砲台を一定数倒すと、その度に出現する。出現後、一定時間取らないでいるが、スクロールアウトすると消えてしまう。また、出現順位は決まっている。



▲砲台を8つ破壊することにアイテム輸送機が現れる



◀基本的にはBACKかWIDEを使っていこう



▲中身はWIDE。一番最初に現れるのはこれ

地上砲台の攻撃法

さまざまな形をした地上砲台があるが、同じ形であっても攻撃パターンは一定でない。右の写真にあるように、同じ形であっても、自機を狙ってくるものや、3方向に放射状に撃ってくるもの、上下左右の4方向に撃ってくるものなどに分かれる。各々の攻撃パターンをつかみ、安全な方向から攻撃するようにしよう。同じ形の砲台であることの共通点は耐久力だけだ。ただし中には少々異なるものもある。

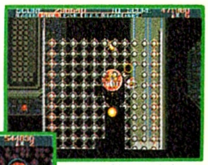


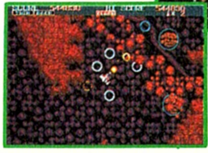




障害物

地上部とは異なるスクロールをする空中障害物はもちろん当たればやられてしまう。ステージ1など、通路部を探している時にいきなり現れたりする(スクロールスピードが速いため)とぶつかってしまうことが多い。マップの形をつかんでおくこと。





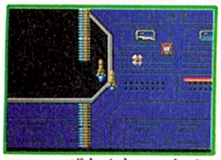
▲◀壊せる障害物を崩しながら進む。直進していこう

横スクロール面の基本攻略法

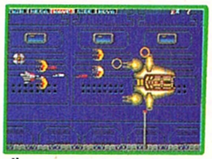
パワーアップ出現パターンと切り換え

横スクロール面のパワーアップ出現のパターンはそのステージによって決まっている。どこで何が出て、どうやって生かすか、その点を考えなくてはならない。場所によるパワーアップの必要性がより強いので、切り換えも迅速に行う。

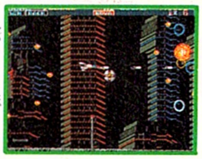




◀このWAVEは必ず取る！



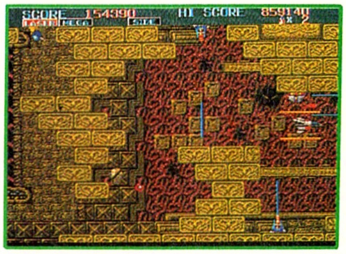
◀中ボスに対して有効なのだ



▲下の敵もWAVEがあれば倒せる◀NOVAを使って散らしていく

マップを把握する

パワーアップの部分でも触れたが、マップを把握することは、この横スクロール面においてはもっとも重要なことなのだ。どこでどんな敵が現れ、どういうパターンで攻撃してくるか、横スクロール面攻撃のカギはその把握にあるといえる。



▲ぐずぐずしているとレーザー砲台のえじきになる。ここは一気に突き抜けてしまうべきところなのだ。後半はこんなのばかり

全面の共通要素

エクステンド

自機エクセリーザはスコアが2万点、12万点、以後10万点ごとと、1UPのアイテムを取ったときに1機増える。残機数が少なくなったら、スコアを見てその状況に応じた方法で点数を稼ごう。

コンティニュー

ゲームオーバー画面のとき、Ⓐボタンを押すと、やられたステージの最初からコンティニューすることができる。ただし、回数は6回まで。

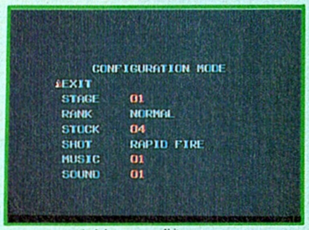


無敵時間

自機がやられて、次の機が現れた時、5秒間ほど点滅し、無敵状態になっているのだ。これを利用しない手はない。難しいところを一気に抜けてしまおう。特にステージ5で有効なのだ。

CONFIGURATION MODE

タイトル画面の時、Ⓐボタンを押しながらスタートボタンを押すとコンフィギュレイションモードになる。ここでは難易度の設定や自機数、サウンドチェックなどを行えるのだ。ラウンドセレクトもできるけれど、8面クリア後は1面に戻されてしまう。



▲ウデに自信のある人はHARDのNORMAL SHOTでやってみよう。難しいぞ

◆ステージ別の攻略法に突入！クリア目指してテイク・オフ!!

STAGE 1

初めてプレイするとこの１面からいきなり難しいように感じるが、ゲームのシステムと８方向スクロールにある程度慣れてしまえばたいしたことはない。

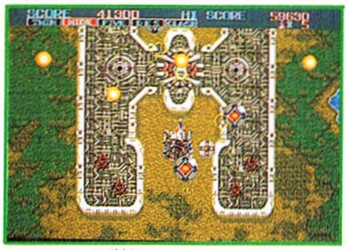
ポイントは通路となるワイヤーのいかに開くかということと、基地（ディフェンサー）の位置だろう。ワイヤーはその根元にある水色の球を撃てば一定時間開く。ディフェンサーの位置は右のルート図を参考に進めば見つかるはず。慣れれば１分30秒前後でクリアすることができるはずだ。


▲ワイヤーオープン！敵に注意して通り抜けよう


▲BACKを使って逃げながら攻撃すれば楽に倒せる

スタート
▼
左上(ベース)
▼
左(ワイヤー)
▼
右(ベース)
▼
右下(ワイヤー)
▼
右(ベース)
▼
右下(ワイヤー)
▼
右(ベース)


▲自機の正面にある水色の球。ここがワイヤーを開くためのカギだ。撃て！

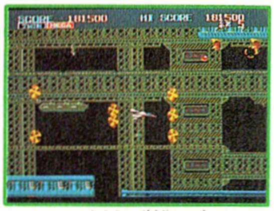

▲じゃまな小砲台はあるていど破壊しておいてから本体にアタック。重要なパターン

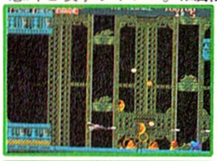
STAGE 2

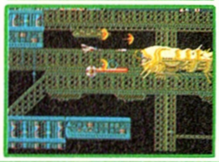
横スクロール面は、８方向面以上にデリケートな自機操作を要求される。最初のうちにしっかりと操作感をつかんでおこう。

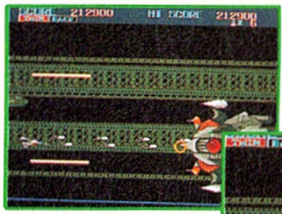
２つ目に現れるWAVEで進んでいけばさして問題ないだろう。やけに堅い地上砲台も割と楽に倒すことができる。

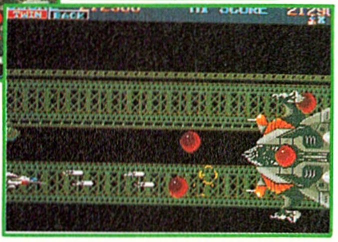
ラストのボス、ゼシーズは強敵。上下レーザーと極太レーザーで攻撃ののち、赤い球と体当たりになる。逃げすぎると危険。

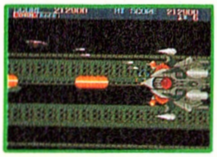

▲MEGAで上部の砲台を撃つ。意外と攻撃がキツい。油断大敵


◀WAVEで地上砲台を一気に破壊


◀レーザーだけの攻撃しかない






◀赤い弾の出が止まると直進してくる。上によけよう

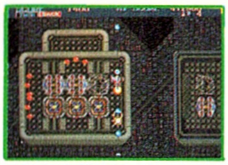
アイテム出現順位

MEGA
▼
WAVE
▼
SIDE
▼
1UP
▼
CLAW
▼
HUNT
▼
BREAK
▼
CLAW
▼
ROLL
▼
NOVA
▼
1UP

STAGE 3

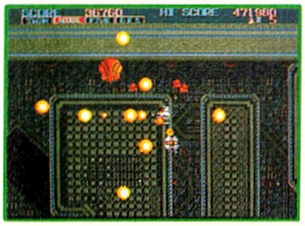
ディフェンサーの位置さえつかめればずいぶんと楽になるステージだ。まずスタートしたら下へ向かおう。大型砲台群を越えるとすぐに１基目が見つかる。そして左へ。大型砲台に囲まれた２基目がある。さらに左へ地上にある道路の下部に沿って進むと３基目が、そこから左上へ進み、上へ続く道路の上を進めば４基目だ。

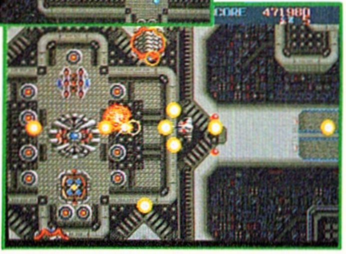
まとわりつく小リーズに注意していれば、１分20秒前後でクリアだろう。


▲６つの砲台群なんて無視。手間をくうだけだ。下へ

スタート
▼
下
▼
左
▼
左下(少々)
▼
道沿いに上


◀できれば小砲台を倒してから攻撃しよう


▶３つ目のディフェンサーは一気に攻撃しよう
▶本体をスクロールアウトさせ、小リーズだけを撃て



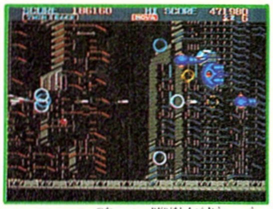

▲周りの砲台も小リーズも無視して上へ進め。すぐ４機目のディフェンサーが現れる

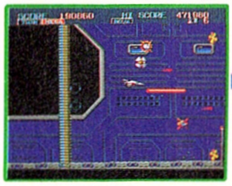

▲４つ目のディフェンサーも斜め方向から撃てば簡単。１分20秒でクリア。10万点だ

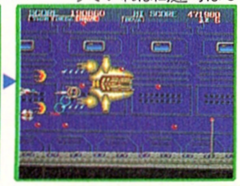
STAGE 4

中ボス、ディープ・クラーケンは出現直前に出るWAVEで定位置から撃てば難なく倒せる。

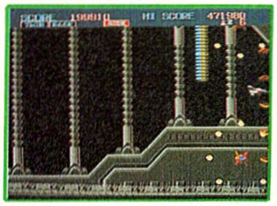
後半、シャッター地帯があるが、画面右端でSIDEを使えば弾に当たらず難なく進める。

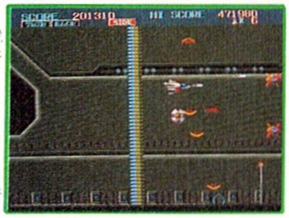

▲NOVAを使い、左端中央で撃っていれば高速時はOK




◀左端中央ちょい下が安全地帯。ここでWAVEを撃て！

ボス、ビッグ・エレファントは下方攻撃用パワーアップがないとかなりつらい。砲頭部が弱点だが、自機が前へ行くと撃ってくるのだ。１機の損を覚悟で突っこんでいこう。


◀シャッター地帯は右端中央でSIDEを使え


▶最後のシャッターが閉じた後、分裂弾が出る

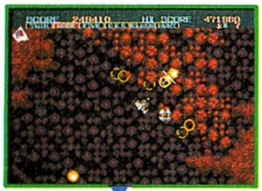

▶SIDEで砲台を撃てば楽勝。やられたら正面から

アイテム出現順位

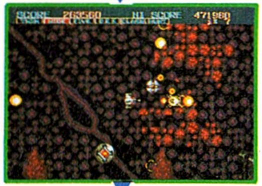
NOVA
▼
SIDE
▼
CLAW
▼
MEGA
▼
WAVE
▼
HUNT
▼
1UP
▼
SIDE
▼
CLAW

STAGE 5

最終面を除く8方向スクロール面でもっとも難しいのがこのステージ5だろう。さしたる敵はいないが、地形上の制約が厳しく、やたらと細い道を進んでいかなくてはならない。操作には細心の注意を要する。ルートはほとんど一本道なので分かりやすいが、破壊できる障害物を壊しながらいかなくてはならないところがあるので注意。4つ目のディフェンサーへは通路があるが、非常に狭いので無敵を利用して近道するのが効率的。



▶障害物は斜め方向にTWINで撃ち進め



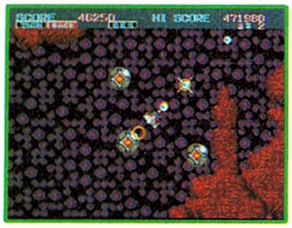
▶2つ目は真横方向へ撃て。BACKで充分



▶3つ目へは細い道を通らなきゃならない



▶さて、ここが正念場 右上へ行くか下か!?



▶まとわりついてくるが、気を取られないように!





▲1機の損を覚悟で突っこむ。5秒以内に抜けないとまたやられる

▶ノーミスを目指すなら上の写真の位置から下へ進もう。だが、コントロールの難しさはこのゲーム中の最高レベル。並み大抵の腕じゃダメだろう

STAGE 6

激烈なまでに難しくなってきている。

新登場のレーザー砲台は自機がその下に差しかかった時に撃ってくる。高さを合わせて横から攻撃しよう。誘導弾を撃つエレフソンは正面から誘導弾もろとも破壊する。小シャッターはタイミングを合わせて早目に抜ける。何はともあれ敵のパターンをつかむこと。これにつきる。



▲シャッターの動きは素早い ちゅうちょせずに抜けよう

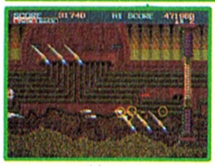


◀この中ボスも弱いが、右だけ倒せ





◀レーザー砲台群は一気に抜けよう





▲いきなり下からミサイルの雨 ボス前のトラップだ

アイテム出現順位

SIDE
▼
WAVE
▼
HUNT
▼
CLAW
▼
NOVA
▼
MEGA
▼
SIDE
▼
WAVE
▼
CLAW
▼
CLAW
▼
ROLL
▼
1UP

STAGE 7

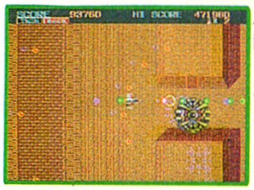
とかくディフェンサーが堅い! 他の敵に気をつけながらしつこく撃っていこう。スクロールアウトしてもダメージは残るのだ。

マップは複雑そうで簡単。右の手順通りに進めば早い。

手強い敵は空中物に多く、分烈、合体を繰り返すシヴァラや3方向に撃ってくるヴェイルなどが現れる。必ず後方にも撃てるパワーアップ(BACK、WIDE)を使っていくように。



▲周りの小砲台をすべてつぶしてから本体を攻撃しよう



◀1基目の死角、この位置でH&AWAY



◀この時、空中の敵キャラに要注意!

スタート
▼
左上
▼
右上
▼
左下
▼
上(壁)
▼
壁沿いに左
▼
茂みを破り上



▶手前の小砲台は必ずつぶしてから本体攻撃



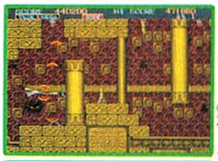
▶左の2体の像をつぶすと楽になるがカタい

STAGE 8

敵の攻撃は激しく、地形も狭いところが続く。

基本はWAVEの広範囲さを利用していくのだが、所によりSIDEやMEGAを使おう。自分なりのルートを作るのだ。

後半、逆スクロールや高速スクロールがある。細心の注意を払って進め! ボスは小さな動きで炎をかわすのがコツ。



◀SIDEで上のレーザーを撃て!



◀下から一気に上へ行き攻撃する



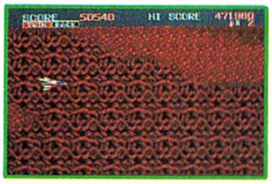
◀逆スクロール。MEGAを使おう



◀スタート後すぐ現れるMEGAで上下のレーザー群を破壊する



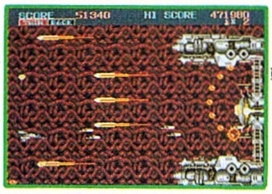
◀スクロールが停止して下にロボットが集まる。NOVAで攻撃!



◀何の変哲もないようだが、ここは高速スクロールなのだ



◀中ボス。月形の弾は破壊できる。中央が弱点だ



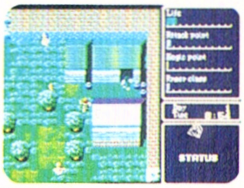
◀なるべく小きざみによけよう。じっくりと戦うように

アイテム出現順位

MEGA
▼
SIDE
▼
LASER
▼
CLAW
▼
HUNT
▼
CLAW
▼
MEGA
▼
WAVE
▼
BREAK
▼
NOVA
▼
WAVE
▼
LASER
▼
CLAW
▼
1UP

スーパーハイドライド

文／CB成沢



■アスミック
■8月発売予定
■価格未定

サードパーティソフトの第2弾になりそうなのがこの「スーパーハイドライド」だ。パソコン版の「ハイドライド3」をベースにMDならではのAVで色づけがなされている。アクションRPGファンは注目！

✖ファミコンにも移植されたACRPGの大作がMDに登場！

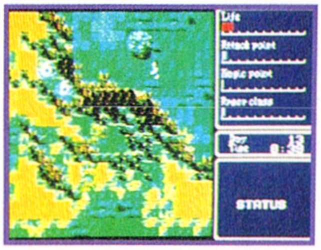
T＆Eソフトの大ヒット作として名を駆せた「ハイドライド」シリーズ。ACRPGの傑作としてパソコンゲームユーザーには根強いファンを持っているが、その3作目「ハイドライド3」の移植が順調に進んでいる。ファミコン版はナムコから発売されたが、MD版はアスミックからの発売となる。

まだ詳しいことはあまりわかっていないが、入手した写真を元にいくつかMD版の特徴を紹介しよう。

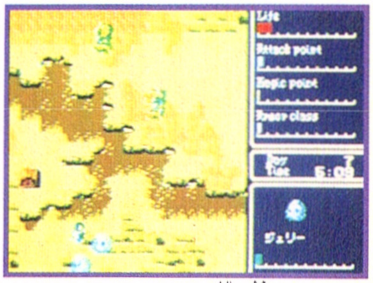
まずはグラフィック。やはりMDは強い。パソコン版以上とも言える敵モンスターや地形のグラフィックになり、プレイヤーの目を引きつける。各種のデカキャラたちもグラフィック面はもとより、動きの面でも強化され、プレイヤーを圧倒するだろう。

もちろんサウンド面でもMD版は秀でている。BGMはMDの性能に合わせて再編曲され、より臨場感を生み出し、効果音もパワーアップ。画面の左で敵を倒せば左のスピーカーから効果音が出るという凝ったつくりになっているのだ。MDの音はヘッドホンで聞くとスピーカーから出る音よりはるかに良く聞こえるのだが、その効果はより強く現れていることだろう。

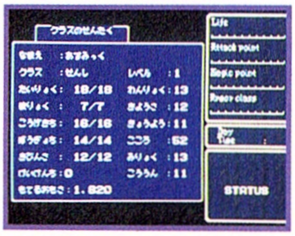
詳しい情報が入ってき次第、紹介していくつもりなので待っていてほしい。



▲大地に走る地割れ。この奥に何があるのだろうか？



▲メインフィールドである森の朝のシーンだ。戦っている敵はジェリーね



▶これはステータス画面。重さの設定があるのは原作通り





▲スタート地点の森の町だ。建物の壁にMDらしい芸の細かさが見える





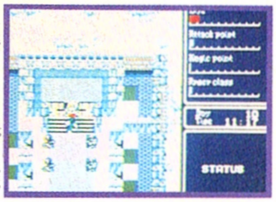
▲天空の城の入口。どうやったら行けるのか、謎だ



▲こちらは夜のシーン。敵がクリアに見える分、美しいね



▶天空の町は雲が広がる幻想的な場所だ。住んでる人も神に近い？



▶中央にいる人物は重要な情報を握っている？

▲豊かな水に囲まれた城。右下は戦っている敵だ



▲バーベルの塔へと入っていく主人公

▶これはその塔の中。左に扉が

メガドライブクラブ 一押し情報　モデム関連の動きが目立ってきた

テトリスの件はMDユーザーにとって、あまりにも悲しい出来事だった。まだ発売の可能性はあるので、あきらめずに待ち続けることにしよう。

さて、この時期になってモデムに関する動きが激しくなってきた。9月頃に発売の予定だが、それに先駆けて、ホーム、バンキングのモニタリングが始まることになった。どういうことかというと、銀行側のホストコンピュータとMDを電話回線で接続することにより、家庭で預金残高の照会や、口座振込、振替を行えるものだ。外出しなくてもカタログだけですべての買物をすることができるという時代（もう半分ぐらいその時代に足を突っこんでいるが）は近いといえよう。モニタリングを行う銀行は住友銀行と協和銀行の2行だが、対象の家庭数は50世帯で、誰でもモニターになれる訳ではない。やがては、登録すれば誰でも使えるようになるだろう。ただし、銀行情報は極めてプライベートな情報であり、何らかの形で他者に漏れてしまったでは話しにならない。プライバシーの保護には充分な注意が望まれる。

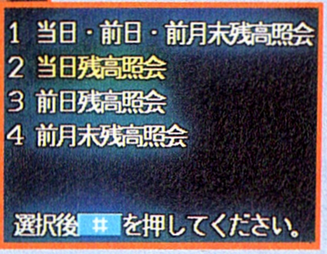
モデム関連でもうひとつ。以前紹介した野球ゲームは「TEL TELスタジアム」に名称変更された。それと通信対局ができる「TEL TELまぁーじゃん」の発売が決定した。

ナムコのMD第1作は年末辺りの発売になる模様。何が出てくるやら……。



◀これが使用時の画面。メガドライブにはモデムユニットと専用ソフト、専用キーボードが接続されている

▼残高照会のサービスひとつをとってもこれだけのことができる。キャッシュレス時代の本格的な訪れとなるかどうか……



PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 **Vol.35**

エンジンでも、ターボファイルのよーなセーブ用オプションが発売されるらしい。あのパスワード地獄とオサラバできる日も近いようだ。やっぱねぇ、ネクロのパスワードはツラかったもんねぇ。これで、エンジンのRPGも、もっともっと活気づくんじゃないかな！

パックランド



文／北枕獲

■ナムコ
■6月1日発売
■¥5200（税抜き）
■Hu-CARD

めざせ！ 家庭用ゲーム機全機種制覇!!

ファミコン、PCエンジンと、順調に増殖を続ける『パックランド』。次はメガドライブか!? などと思ってしまうほどのゲームなんだよね。この楽しさは、すべての機種のユーザーで分かち合いたいと、真剣に思っているのだ、私は。とにかく、ほのぼのしてて、テンポがよくて、難度も適当で、キャラがかわいいとゆー万人向けアクションゲームなのだ、パックランドは。ぜひ『パックマニア』も移殖して下さいね、ナムコ様!!

●旅立て、パックマン

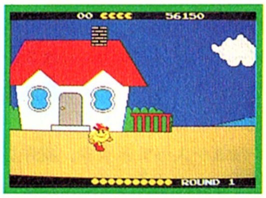
迷子になった妖精を"フェアリーランド"に送り届けるため、パックマンは旅立った。街に出て、森を抜け、山を越え、砂漠を渡り、行く手をはばむモンスターをかわし、フェアリーの国へまっしぐら！

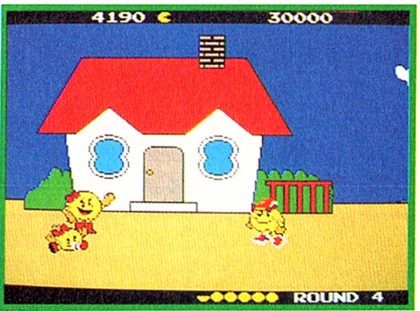
と、ゆーのが、このゲーム。フェアリーの国へ妖精を届け、愛する妻と子供が待つ自宅へ帰って来ると1トリップ終了。パックマンは、次のトリップへ旅立つってワケだ。トリップは全部で8つ。1トリップは4ラウンドで構成されてるんだ。妖精の国までが3ラウンド、帰り道が1ラウンドね。

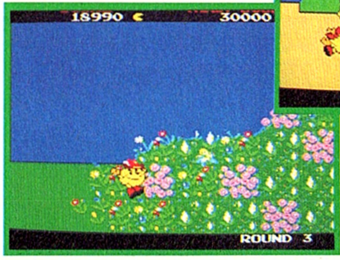
妖精を届けると、フェアリーの女王さまから、お礼に"魔法の靴"をもらえるんだよ。これさえあれば、ボタン連打で空が飛べるから、帰りは家までひとっ飛び！ なんてカンタンにはいかないんだよねぇ。

とにかく、モンスターをよけまくり、8人の妖精をフェアリーの国へ届けるのだ！

▶うーむ、パックマンって、一戸建ての家を持っていたのか…







◀ここが、フェアリーの国。迷子の妖精を、ここへ送り届けるのが、パックマンの目的なのだ

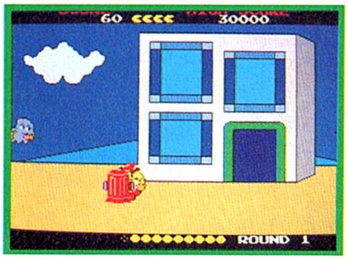
▲冒険を終えたパックマンを、優しく迎えるミズ・パックマンとパックベビー。家庭っていーなぁー

●いろいろと隠れておるのだよ

とゆーワケで、いろいろ隠れてます。消火栓、サボテン、切株などの障害物を、進行方向とは逆に押すと出現する"隠れフィーチャー"とゆーのが4種類。これは出すと1000点になるし、障害物はできる限り押してみよう。

それから、"隠れアイテム"とゆーのも3つばかりあるのだ。出現の条件や内容は右を見てね。

ま、どれもクリアに絶対必要ってモノじゃないけど、あればずいぶんラクになるし、できるだけ探し出そーぜ！



▲障害物を進行方向と逆に押す。ずずずっと動けば、そこには隠れフィーチャーが！

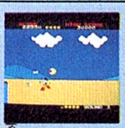
隠れアイテム

スペシャルパックマン



マップ上の特定の場所から出現するコイツは、ありがたい1UPアイテムだ。パックマンのエクステンドには限度があるから、それ以上増やすためには、これが必要なのだ

ラッキーパックマン



イジケモンスターに連続アタックをかけ、5匹目がスーだったときに出現。取った時点の残りタイムがボーナス得点になり、タイムがフルになるとゆーラッキーアイテムだ

ギャラクシアン



飛行機に乗ったモンスターが落としていくことがある。とれば7650点（ナムコのシャレだよ。えっ、分かってる？）だ。花が咲くと出やすいんだって。

隠れフィーチャー

ヘルメット



これをかぶってると、落ちてくる小モンスターを頭で受けられるんだ。ノーダメージになるどころか、逆に300点の得点になるおいしいフィーチャーなのだ。

ミスをするまで、つまり、ラウンドをまたいでも有効なので、ぜひとも探し出したいフィーチャーなのだ

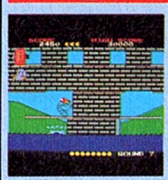
逆さパックマン



ゲーセン版のワープのかわりに登場したのがこれ。パックマンが逆さになり、ウォーク得点が倍になるんだけどね。これってさ、見てると、なぁ～んかフシギな気分になってくるのだ。

そのラウンドが終了するか、ミスをするまで有効だから、大事に行こう

透明パックマン



一定時間、パックマンが透明になるとゆーフィーチャー。

もちろん、その間はモンスターにやられることもないし、水中に引き込まれることもないのだ。

ただし、けっして長い時間ではないので、調子に乗ってモンスターにちょっかいを出さないことだね

風船



色とりどりの風船が6個、出現するのだ。取ると1個につき100点入るのだぞ！

えっ、"隠れ"てるワリにはショボいって!? いやいや、6個のうちの1個は、例の7650点なんだよ。だからといって、風船を追いかけてモンスターに突っ込む…なんて、ハズいことはやらないよーに!!

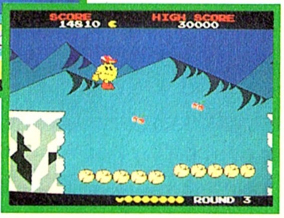
パックランドを駆け抜けろ!!

街、砂漠、森、山、橋、モンスター屋敷、以上6つで、各ラウンドが構成されてるんだ。もちろん、全部が1つのラウンドに入ってるってワケじゃないけどね。

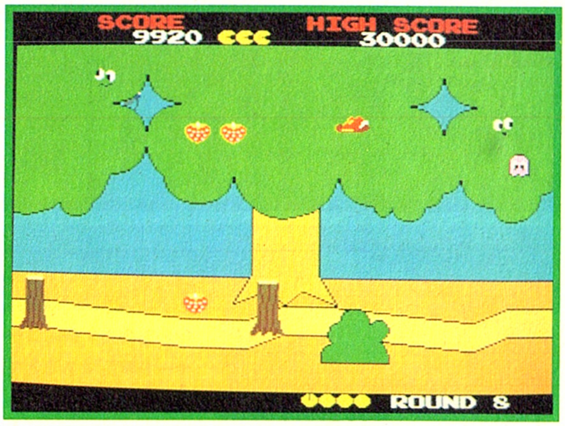
各ラウンドには、モンスターだけじゃなく、いろんな罠がパックマンを待ち受けるのだ。砂漠では、ガイコツがある場所に注意。パックマンを呑み込む砂地獄なんだぜ。森のうっそうと生い茂る樹々はモンスターを隠してしまうし、山では切り立った岩場、上下する丸太・雲、崩れる丸木橋をタイミングよく飛び移っていかなきゃならない。海にかかる橋では、水柱がパックマンを引きずり込もうとするし、モンスター屋敷はちょっとした迷路になってるんだ。とにかく、パックランドは指さきがモノをゆーゲームなのだぞ。

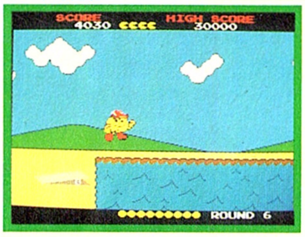


◀モンスターの頭の上に乗ることもできるからね。うまくやれば、何もせずに先に進める…かな?



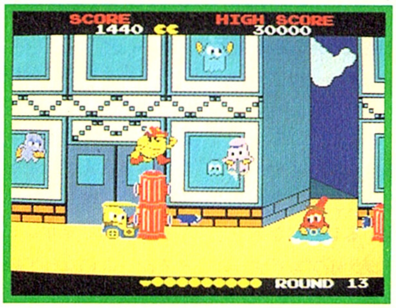
▶この丸太は回転してるんだ。つまり、ボーっと立ってると、谷に転落しちゃうんだね





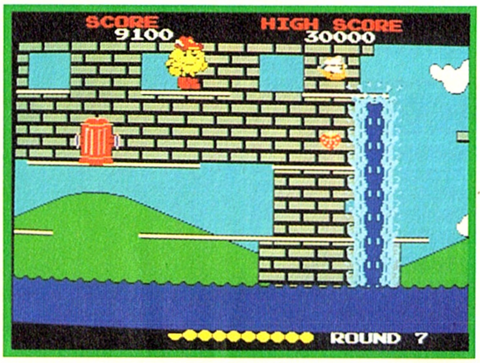
▼海を渡る橋では、水柱が怖い。巻き込まれると、海へドボンで、一巻の終りだからね

◀スプリングボードを使っての大ジャンプは、必須テクなのだぞ



▲森では、葉っぱに遮られて、モンスターを隠してしまう。パックマンもジャンプをすれば隠れちゃう。注意!!

◀とゆーワケで、いろんな乗り物に乗って、モンスター総登場。さすが、トリップ5になると、よけるのが大変!

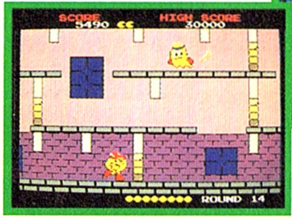




▲空中にポッカリと浮かぶ黄色い球、これがパワーエサだ。得点、稼ご一ぜいっ!

▶妖精をフェアリーの国へ届けると、女王さまが魔法の靴をくれるんだ。帰りは、ひとっ飛びなのさ

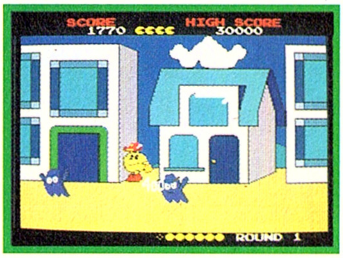




◀モンスター屋敷。パックマンの前にあるシャッターを開けるには、カギが必要なのだよ

行く手をはばむ、イヤなヤツ!!

このゲーム、パックマンの伝統通り、パワーエサを食べないと、こっちから攻撃をかけることはできないんだ。敵の動きを読んで、よけまくるしかないのね。そこで、敵モンスターの紹介をやろーと思う。モンスターは6種類。車、二階建バス、飛行機、UFO、ホッパーなどに乗って登場するけど、何に乗っていても基本は色違いの6種類のモンスターだからね。とにかく、出現したモンスターの色に注意することが大切なんだ。



▲パワーエサを食べれば、モンスターはイジケに変わる。連続アタックで高得点を狙え!!

CLYDE

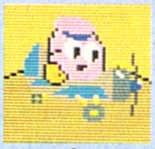


オレンジ色のクライドは、モンスターたちのボスなのだ。

スピードが速く、飛行機からは、小モンスターをしこたま落としてくれるのだ。

また、車や二階建バスに乗って出現したときも、しつこさNo.1なのだ。よけてもよけても、反転してパックマンに向かってくる。やっつけるか、振り切るしかないのだ。

PINKY

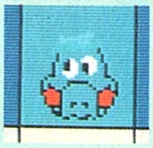


ピンク色のピンキーは、クライドの1番の部下、No.2モンスターなのだ。

スピードや攻撃のキビシさはクライドに次ぐ、やり手なのだ。

ホッパーに乗っているときは、その場で1度、ジャンプをしてから動き出す、などとゆー"フェイント攻撃"を使うので、タイミングに注意すること!

INKY



スカイブルー(よーするに水色)のインキー。強さとしては3番目のモンスターだ。

名前の通り陰気なヤツらしい。が、街の中ではコイツだけの攻撃パターン、窓から顔を出し小モンスターを落っことすなんて、かなり目立つことをやってるんだよね。コイツってば、ホントに陰気なのかねぇ!?

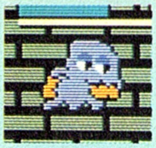
BLINKY



茶色で帽子をかぶってるのがブリンキー。乗り物4人衆の中では最弱のモンスターなのだ。スピードも遅いし。

とゆーワケで、ピンキーと同じよーに、ホッパーでフェイント攻撃をかけてくるってぐらいしか、特徴らしい特徴はないんだけどね。ま、色といい、スタイルといい、いちばん目立つモンスターではあるな。

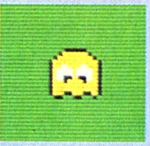
SUE



スーは、バイオレット色(つまり、すみれ色だ)の女性モンスターなのだ。

なぜだか知らないけど、ずーっとパックマンをつけて来る、背後霊のよーな不思議なモンスターなんだよね。ふだんは気にもならないけど、タイムアウトになると、猛烈なスピードでパックマンに突っ込んでくる恐ろしい存在なのだ。

小モンスター



飛行機に乗ったモンスターや、街の窓からインキーが落とすザコ。だけど、ヘルメットがないと、ちょっと怖いんだよね。

イジケモンスター連続アタックは、6匹目以降、すべて7650点なんで、パワーエサは、コイツがいるときに食べたい。点数稼ぎを考えると、結構、重要な敵だね。



悩めるあなたに贈る GOLF GAME完全ガイド

ウィニングショット

■データイースト■発売中
■¥5500(税抜き)■Hu-CARD



プレイヤーメイキングが楽しいね!!

このゲームの特徴は、プレイヤー選択の幅が広いことだろう。用意されたゴルファーは6人もいるし、パラメータをいじって、オリジナルプレイヤーを作ることもできる。

このオリジナルプレイヤーが1番のウリだろう。パワー、コントロール、スピン、パッティング、フルパワー、5つのパラメータを変更して、自分が使いやすいキャラを作る。この機能は、ウィニングショットだけのものだ。同じコースでも、プレイヤーを変更することで、まったく違う攻め方になる。そこら辺の、ゴルフのビミョーさを堪能できるゲームなのだ。

また、ショットのとき、ティーアップの位置を自由に決められるのも、このゲームだけの特徴だ。ゴルファー、風向き、攻め方でティーアップの位置を変えるなんて、本モノっぽくてグッドだよね。実際のショットは、タイミングも合わせやすいし、誰にでも楽しめるゲームになっている。



▶キャラクターメイキングができるゲームって、感情移入しやすいし、ハマることも多いんだよねぇ



▶ショットのタイミングの取りやすさは、コイツが一番。フルショットは最高にいい気分



▼ティーアップの位置を移動できるのも、コイツだけだしね



▶トーナメントは、ちょっと演出過剰ぎみ。アナウンサーがうっとーしーのだ

がんばれ!ゴルフボーイズ

■メサイヤ■発売中
■¥5300(税抜き)■Hu-CARD



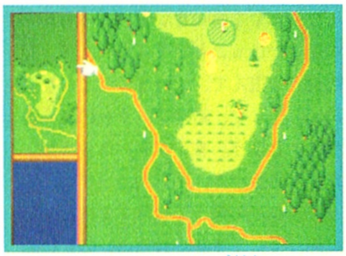
ショットにおける調整の細かさはピカいち!

このゲームの最大の特徴は、なんと言っても、ショットにおける調整の細かさだろう。普通のゴルフゲームにあるもの以外に、スタンス、ポジション、グリップの微調整ができるんだ。よーするに、ボールの曲がり方を調節する方法なんだけどね。ここまで細かくされると、かえって戸惑ってしまいそーだ。もっとも、それだけ実際のゴルフに近いってことだよね。

もう1つ、このゲームだけの特徴がある。それは、グリーンだけではなく、ホールにもアンジュレーションがあること。つまり、つま先上がりとか、つま先下がりなんてゆー、実際のゴルフでも難しいショットが再現されてるってことね。また、コースも実在の名門コースをモデルにしただけあって、地味だけど難しいってパターンが多い。理論派向きのゲームと言えるだろう。



▶はたしてフォームセットを使いこなせるだろーか?



▲フェアウエイやラフにある三角マークが、アンジュレーションを表してるんだ

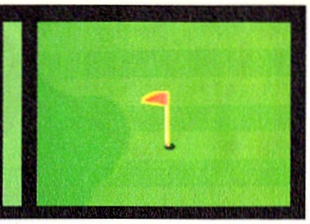


◀ご覧の通り、つま先上がりや、つま先下がりのショットもある。こーゆーときは、ボールのインパクトの位置に気をつけないと、ミスショットになってしまうのだ



▲キャディさんのアドバイスがあるのは、このゲームだけ。けっこう参考になるので、積極的に利用しよう

ＰＣエンジンにゴルフラッシュがやってきた。発売中のモノ、発売未定のモノまで含めると、７本もラインアップされている。これだけそろうと、どれを選ぶか、迷い悩むユーザーも多いんじゃないかな。そこで、とりあえず５月発売までの４本を、研究してみよーと思うワケだ。とはいっても、それぞれ“ウリ”の部分が違うし、ゲームどうしの比較はあまり意味がないよね。そこで、各ゲームの特徴的な部分をピックアップしていこうと思うんだ。キミのゲーム選びの参考にしてくれ。



ナグザットオープン

■ナグザット■5月30日発売
■¥6300(税抜き)■Hu-CARD



なんと言っても、全コース、全面スクロール!!

最大の特徴は、１つの平面に全てのホールがレイアウトされていることだ。つまり、ＯＢが極端に少ないし、隣のホールを使ってショートカットするなんて高等技術も可能になったってことね。今までなかったのが不思議なぐらいだよね。また、岩やウォーターバンカーなど、実際のコースではちょっとお目にかかれないギミックも楽しいし、ホールのデザインでは光るものがある。

また、自由に設定できるハンデや、コースに持って出るクラブの選択など、初心者ＶＳベテランでも、それなりの勝負ができる工夫もうれしいよね。

ティーショットのみ３Ｄなんだけど、迫力もあるし、飛んでくボールがなかなか気持ちがいいのだ。

ショットも、かなり微妙な調節ができるし、もっともバランスがいいゲームになっている。



▶自由なハンデにクラブ選択は、ナグザットだけ



▲ね、グリーンとティーが見えるでしょ。18ホール、全部つながってるんだぜ



◀コイツの３Ｄはティーショットだけなんだけど、できは最高だ。ショットのタイミングも取りやすいし、ハンデもあるし、だれでも楽しく遊べるゴルフだぞ



▲各ホールは、トリッキーでありながら、イジは悪くないとゆー絶妙なデザインなんだ。闘志がわいてくるぜ!

パワーゴルフ

■ハドソン■5月25日発売
■¥5800(税抜き)■Hu-CARD



ひと味違うプレイモードが燃えさせてくれるのだ

このゲーム最大の特徴は、そのゲームモードにある。１つは“地獄のマッチプレイ”だ。これは、ホールの勝ち負けによってクラブを奪い合うとゆーとんでもないゴルフだ。負けると、現在持っている１番大きなクラブを取られちゃうのね。これ、燃えるよね。ただし、アツくなりすぎるとケンカになりかねないんで、お気をつけ下さい。

もう１つはコンペ・モード。ペリア方式のハンデを取り入れて、アマチュアの大会風にしている。他のゲームがプロのトーナメントをメインにもってきてるのに対して、身近さで迫ってるワケだ。

ただしショットは難しい。スピンをショットのタイミングでかける任天堂方式のため、慣れないうちは“ＯＢの嵐”になる可能性が高い。特にプレイヤー３を選んだ場合、スイングスピードも尋常じゃないしね。だからこそ、アクションゲーマーにとっては、やりがいのあるゲームだとも言えるけど。

▶クラブを奪い合う地獄のマッチプレイは、アツくなること請け合いだぜ!!



▼ボールの飛び方は、このパワーゴルフが一番気持ちいいのだ



▶プレイヤーには、それぞれ特徴がある。自分にあったプレイヤーを探すことが、勝利への第一歩

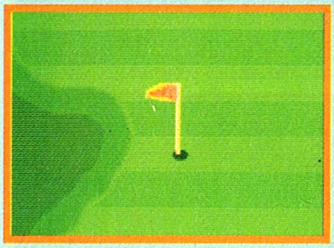




▶コンペはアマチュアっぽくて、なかなかよい。ドラコンやニアピンももちろんある

I ♥LOVE GOLF The Review!!

ウィニングショット

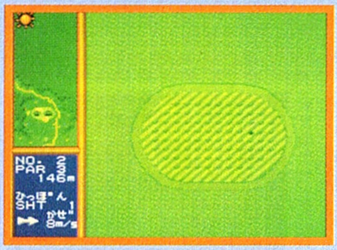


一番最初に出たゲームだけど、完成度はかなり高い。スピンの決定を独立させ、ミスの確率を下げたのはよかった（任天堂式がいーって人もいるだろうけど、私はこっちのが好きだ）。

ただし、欠点がないワケじゃない。第１の欠点は、トーナメントにおける演出。凝ったつもりなんだろーけど、これは逆効果。ゲームのテンポが悪くなっちゃったんだよね。せめてアナウンサーのセリフをキャンセルできればよかったんだけどね。

それから、グリーン。アンジュレーションが単純すぎる。ま、これは好みの問題だけど、読みの楽しさがあれば、もっともっとおもしろくなったのに…。

がんばれ！ゴルフボーイズ



とにかく細かいのだ。はっきり言って細かすぎると思うぐらいなんだよね。それだけ理論派向けなんだろーけど、フォームセットが使いこなせるヤツがどれほどいるか、かなり疑問だよね。

ホール自体にアンジュレーションをつけたのは、ヒット、それも長打だと思う。実際に、まっ平なゴルフ場なんて、そう多くないし（河川敷コースぐらいだよね）、つま先上がり、つま先下がりを取り入れたのは偉い！

とゆーワケで、かなりゴルフに詳しくないと、このゲームを十分に楽しむことはできないんじゃないかと思う。日曜毎にゴルフに行くおとーさんがいるキミにはいいかもしれないな。

ナグザットオープン

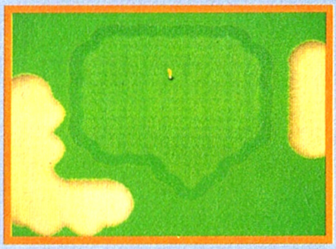


本モノどおりのコースレイアウトは大正解。無意味なＯＢがなくなったのは感涙モノだし、隣のホールへ打ち込んでもだいじょーぶってのはうれしーよね。トリッキーなホールデザインもなかなかなもんだ、うん。

残念なのは、３Ｄがティーショットだけなこと。このゲームの３Ｄは、とってもできがいーのだ。それだけに、すべてのショットが３Ｄで打てたらなぁ…と思ってしまうのであった。

それはともかく、ショットのタイミングもとりやすいし、バランスは最高にいいゲームだ。ハンデも自由につけられるし、誰でも遊べるゲームになっているんだ、コイツは。

パワーゴルフ



一番、アクションゲームらしいゲームなのだ。スピンはショットのタイミング、弾道の高さはインパクトの瞬間の方向キーにかかっている。つまり、ミスショットが出やすいゴルフなのね。本モノに一番近いって言えば、確かにそのとおりなんだけど、ゆえに、誰でも手軽に楽しめるとは言えなくなってしまったのだ…。

グラフィックに関しては、コイツがNo.１だし、ゲームモードもユニークでいいんだけど、ミスショットしやすいとゆー点を差し引くと、「絶対お勧め！」とは言えなくなってしまう…。「ゲームはアクションだっ！」とゆー人向きです、これは。

◆いきなり対談 タイレル辻 VS 北枕獲

Ｋ　とゆーワケで対談しましょ、社長。

Ｔ　うーん、マスターズは、あの雨の中、尾崎、がんばったねぇ。

Ｋ　いやね、尾崎ってね、おふくろの高校の後輩なんだよね。

Ｔ　それで？

Ｋ　いや、それだけですけど…。

Ｔ　あのね。

Ｋ　だから、エンジンのゴルフゲームのことですってば！

Ｔ　そーだねぇ、どのゲームも一長一短、これだってゆーのは、ちょっと…。

Ｋ　それぞれ特徴を出そうとして、いろいろやってはいるんだけどね。こなしきれていないとゆーか…。

Ｔ　ゴルフをゲーム化するのって、難しいよね。アクションを強くするか、ＳＬＧを強くするかで、全然イメージが変わっちゃうし。

Ｋ　そうね、アクションを追求したのが『パワーゴルフ』で、ＳＬＧ風味を利かせたのが『ゴルフボーイズ』でしょ。実際、プレイしてみてどうだった？

Ｔ　うーん、おいらは任天堂のジャパンコースにハマったくちだからねぇ。どっちかとゆーと、パワーゴルフのアクションを押したい。

Ｋ　社長は元々、アクションゲーマーだからなぁ。私は逆に、ＳＬＧ風が好きなんだよね。スピンやパワーをきっちり決められる方がいい。もっともゴルフボーイズのフォームセットまでいくと、ちょっとごめんなさいしたい。

Ｔ　ゴルフボーイズはアイデアは秀逸なんだけどね。ちょっと消化不良なとこがあるんだよな。

Ｋ　やっぱり、他人に勧めるとなると、一番まとまってる『ナグザットオープン』かな？

Ｔ　そーね、妥当な線じゃない。ただ、まとまってるってことは、強烈な個性がないってことにならない？

Ｋ　そんなことないよ。ナグザットの全ホール全面スクロールは、かなりインパクトある。３Ｄもいい出来だしさ。

Ｔ　確かに。でも３Ｄがティーショットだけってのは、ちょっと寂しいな。

Ｋ　同感なんだけど、そこまで求めるのは酷なんじゃない？

Ｔ　でも、ユーザーってのは、ワガママだからねぇ…。

Ｋ　おお、それは、ゲームプロデューサーとしての本音ですな。

Ｔ　はははは。それはそうとして、『ウィニングショット』は、どう思う？

Ｋ　いいゲームだよ。ショットのタイミングも取りやすいし、それほどイジワルなホールもないし。

Ｔ　うん。一番初心者向きと言えるか。パラメータをいじれば、初心者とベテランでも、それなりに対戦できるしね。

Ｋ　ただ、トーナメントがかったるい。アナウンサーが、うっとーしくてさ…。

Ｔ　とゆーことで、そろそろ結論かい？

Ｋ　結論って言っても、好みしだいとしか言えんでしょ。

Ｔ　そりゃそーだけど、一応、これが一番ってのを出しとこーよ。

Ｋ　私はやっぱり、ナグザットオープンですな。全ての面で合格点をつけられるのはこれだけ。安心して他人様に勧められる。初心者の方には、ウィニングショットもよろしいと思いますが。

Ｔ　おいらはやっぱりパワーゴルフだな。もちろんアクションしてるってこともあるけど、なんと言ってもヘルマッチがいいよね。熱くなるよ、あれは。

Ｋ　うーむ、もう少しカゲキになるかと思ったんだけど、ワリとおとなしくまとまったなぁ…。

Ｔ　カゲキなこと言ってもいーんなら、言いますよ、おいらは!!

Ｋ　わー、ダメ！　カゲキな発言は対談が終ってからね!!

HOT NEWS ホットニュース 武装刑事サイバークロス

■フェイス ■6月中旬発売予定 ■¥6300（税抜き） ■Hu-CARD

特撮ファン感涙のアクションゲーム登場だ。何しろ作ったスタッフも特撮大好き人間だから、思わずニヤリとさせられるシーンも多いんだ。主人公の冴葉勝は宇宙警察機構の武装刑事で、2段変身ができる。最初の変身でサイバークロスを蒸着（かな？）、2段目でコスモシールドを装着、武器が使えるようになる。サンブレード、スターキャノン、ムーンブーメランを駆使して、Dr.ノズミーの野望を砕け!!





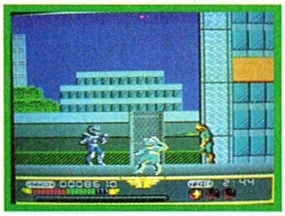


▲飛んでくるカプセルを叩き落とすと、アイテムに変わる。逃すな！



▲どっちかってゆーと、戦隊モノ風のデザインだね

◀パワーを貯めれば、必殺ワザが使えるのだ



◀飛び道具スターキャノンは、けっこう便利な武器だ



◀エリアーのボス、カエルバーナー。炎が怖い！

HOT NEWS ホットニュース 大地くんクライシス

■サリオ ■8月発売予定 ■価格未定 ■Hu-CARD

大地くん対ヤーレンの、モーモーランドを舞台にした大陣取り合戦…カンタンにいっちゃうと、こーなるんだけどね。大地くんは苗を植え、ヤーレン率いるマグマ怪人たちは灰を使ってジャマをする。その灰をブルホバー・ガイガー号で取り除き、大地くんは樹を植える。やがて樹々は成長し、森林になる。モーモーランドを森林で覆い、ボスを倒せば1面クリアだ。とにかく、AI搭載で、"天の声2"にも対応した注目ソフトだぞ。



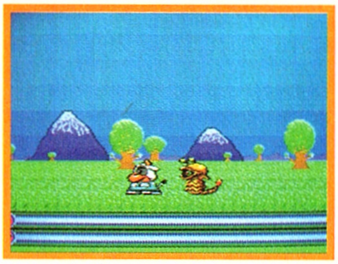
▶大地くんは、今日も樹の苗を植える



◀この火山の中に、ボスキャラが隠れてるんだ



▲大地くんの愛車ブルホバー・ガイガー号で灰を除去して、樹を植えろ!!



▲マグマ怪人に触れると、バトルモードに

HOT NEWS ホットニュース Bull Fight リングの覇者

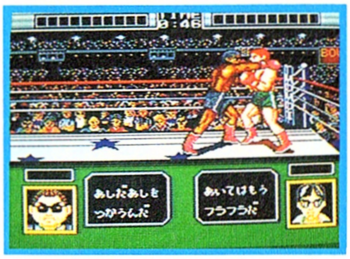
■クリーム ■8月発売予定 ■価格未定 ■Hu-CARD

ボクシングだぞい。成長があるチャンピオンモード、8人までのトーナメントができるサバイバルモード、父の仇を討つ全4ステージのファイティングモードと、いろいろ遊べそーだ。もちろん成長させたキャラはパスワードで保存できるのさ！



▼ボクサーは8人から選択





▲さすがPC！ デカい！ 美しい！ 必殺パンチでKOを狙え!!



▶とーぜん、世界チャンピオンが目標だ

HOT NEWS ホットニュース 都留照人の実戦株式倍バイゲーム

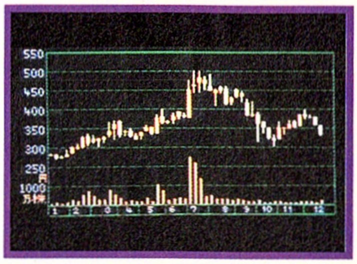
■インテック ■8月発売予定 ■価格未定 ■Hu-CARD

ファミコンでは定着した感のある株式シミュレーションが、エンジンにも登場するぞ。

このゲームは、実際のデータをベースにしてあり、株式売買の実戦感覚を養うことができるんだ。都留照人って人は、週刊宝石（必本読者には、縁のない雑誌かな？）で株のページを持っている人で、都留さんのアドバイスも受けられるってワケさ。クラスも初級からプロまで6段階あるから、だれでも遊べるね。



▼チャートを読め!!



HOT NEWS ホットニュース これがプロ野球！'89

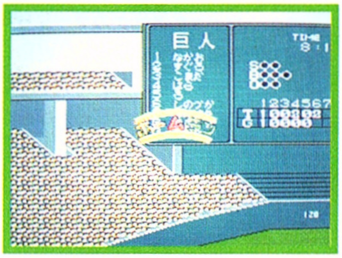
■インテック ■今秋発売予定 ■価格未定 ■Hu-CARD

これは、プロ野球シミュレーションである。プロ野球と銘打ってある以上、登場するのは実在するセ、パ12球団。とーぜん、オリックスもダイエーも、登場するぞ。もちろん、選手だって実名で登場するのだ。

アクションではなく、シミュレーションってとこに注目だね。どんなSLGになるか、とっても楽しみなのさ。







▲ほらほら実名でしょ。タイトルのチームのマークも本モノだし、うれしーなぁ

◀ここはドーム球場だね。他にも球場はあるかな？ フランチャイズ制かな？ わくわく

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

RPGの名前にこる人は多いけど、たいてい同じような名前になっていませんか？（女性キャラはたいていマリアとなったり……）そこでいきなりではありますが、RPGの名前のつけ方講座をはじめます。
その①長い名前にする。ウィズなら8文字全部使うぐらいの気持ちで考えないとダメ。長い名前はカッコいい。
その②「ラ行」「ガ行」「ザ行」「ア行」を多用する。これもカッコいい。
その③書物や実際にある名前をつかう。
　こうしてみると、ドラクエなんかで名前にこまるのは4文字しかはいらないからではないだろうかと思う。
（鹿児島県・菓子納豆・13歳）

▶身のまわりの人の名前とか好きになっちゃった人の名前でウィズやるのが一番おもしろいみたい。コーフンよ。
（マッキー）

ジーザス、クリアしました。すごく感動ものでした。その数日後に本屋でJICC出版局のジーザス完全必勝本をみつけ、手にとってみると……あのメインテーマの歌詞が載っているじゃないですかっ！思わず買っちゃいました。あああいうのって、なんだかすごくうれしいです♡
（東京都・でんそん・15歳）

▶そーかそーか。「蒼い無限」っていうんだよね。
（ハルク）

ベニ松さ〜ん！なかなか「灰と青春」がおもしろかったのでー っ、裏の情報をおしえましょう。あのね、手塚一郎氏はウィズでレベル12になってもHP30のMAGEを育てたことがあるんですって。知ってたかな？
（北海道・アンパンマン・15歳）

▶やさしい人ですから。ところで、そのベニ松ってのやめてくんない？ペンネームかえよーかな。
（ベニー松山）

いまだに自動2輪の免許がとれません。黒須さん、何かアドバイスを！（低速になるとすぐふらつきます。どうしたらいいでしょう？）
（東京都・中谷文吉）

▶両ひざでタンクをしっかりおさえて、目線は近くを見ずに遠くを見ることがコツです。がんばっておくんなはれ。
（黒須）

Vol. 9のK・シャヒーナ！
「ちょっとまったあ！」
（茨城県・磯野将章・16歳）

▶ほかにもまったコールがたくさんきてますよ。まりこちゃんもてるのね。
（マッキー）

牧伸二の歌「リクルートファッション」の中に「コスモス」があった。実はリクルートコスモスだった。
（岐阜県・杉山仁志・15歳）

▶？？？……。
（ハルク）

辻氏の教養講座？は実にわかりやすい。アンケートで○が3つまでしかつけられないのがいつも残念だ。別に法律で禁じられてはいないのだがなぜか守ってしまう。意志薄弱である。
（東京都・布施光江）

▶ま、それが社会人ってもんでしょう。
（ハルク）

①愛知県には生意気なヤツが多いらしい。
②山梨県にはブスな女が多いらしい。
③東京都には優秀な人材が多いらしい。
➡例①全開のキム、K・シャヒーナetc.
➡例②……うちの母親
➡例③ゆかりべまりこ（がんばってね）
（東京都・加藤正樹・16歳）

▶知ーらない知ーらない。こんなこと書いちゃって。
（マッキー）

ゲームボーイの画面がカラーなら僕は買いたいと思っている。
（千葉県・近松正・18歳）

▶技術的には可能なんだけど、価格的につらいものがあるらしいですよ。
（ハルク）

5月4日(木)はれ
AM10：45起床。京王線にのり仙川駅で下車。神戸屋でピザを食べた後、東国書林にて必本を買う。レジで250円出したら「260円…」と店員に言われくやしい思いをする。竹下のばかやろう。そーいう私もきのうで14歳。うーん若いわ。あー数学の宿題やんなきゃ。
（東京都・くりすぴいな・14歳）

▶5月4日(木)はれ
AM11：00起床。午後、ミカ・バンド聞きながら自転車で銀座、お茶の水方面までお散歩。海野弘「ドラゴンの系譜」村田基「フェミニズムの帝国」を買う。竹下クンはやめればすむってもんじゃない。そーいう私は34歳。うーん。若くねえなあ。ビール飲んで寝る。
（冊）

朝4時に起きて、車ぶっとばして「姫路黄金伝説」行ってきたぞい。感想はというと「スカ」であった。「風雲たけし城」と「アメリカ横断ウルトラクイズ」をたして2で割ってセコくしたよーなもん。ホスト連も今いち教育が足りんし……。ホント、堀井さん名前貸しただけじゃねえのか？キラッとくるもんがねえぞ。
（岡山県・片山健一）

▶あ、そー。
（ハルク）

スーパーファミコンが発売されるとディスク・システムは自然と消滅してしまうんではないかと心配しています。バッテリーバックアップの普及やロムの大容量化などで、ディスクの利点が「書き替えができる」ということだけになってしまいロム・カセットに逆転されてしまったように思われます。さらにこのハードの世代交替期。ますますディスクが片隅に追いやられる格好になりました。自然消滅だけは絶対してほしくありません。
（愛知県・浅野俊介・14歳）

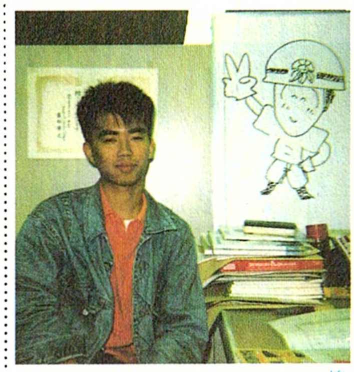
▶たしかに新作もすっかり少なくなったし、このままじゃいけないと思います。前号の糸井さんのインタビューにディスク・システムをいかしたゲームアイデアの話がチラッとでてきましたがおぼえてますか？みんなもディスクならではのゲームアイデアがあったらおしえてほしい。
（ヒラ坊・既婚）

昔はアンケートハガキの感想らんにテキトーに「すごくよかった」とか書いていた私もこのらんに書くだけで載るというフリートークが始まってからはもー大変（オーバー）。必本を買ってきてすぐに、ここ感想らんに書くことを必死で考えるようになった。そんなフリートークを私はエライと思います。
（奈良県・レイラ・18歳）

▶限られたスペースでいいたいことを表現する。文章修業の基本ですね。なーんてエラそー。
（マッキー）

私は本屋でバイトしているので他誌は立ち読みですませていますが、必勝本だけは買っています。「へんなもの発見伝」とか宝島VOWにつーじるモノがあっておもしろい。さすがJICC！
（宮城県・遠藤美恵・19歳）

▶ハガキのすみに描いてくれた自画像がかわいかったんでおもわずのっけて



▲「笹口組」ですっかりメジャーになった若林健次クンが遊びにきました。必勝本の「バグっ子くらぶ」っておぼえてる？

しまっただ。でへへ。
（ヒラ坊）

オルドをやりすぎて腰が痛い。
（大阪市・高橋浩夫）

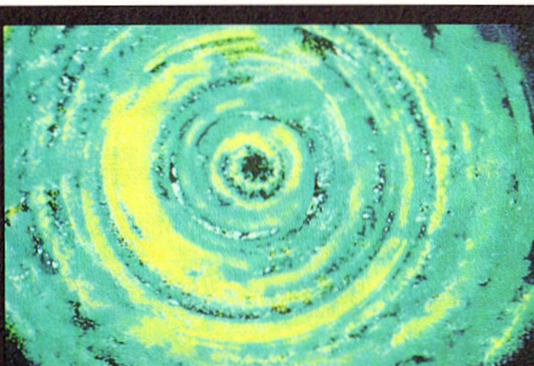
▶あのね。返す言葉がありません円。さて、ますます楽しい必勝本次号の発売日は6月2日(金)。お楽しみにー。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麴町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

新発売

電子水彩

エスキース
ESQUISSE



エスキースは、パソコンCGでこれまで果たせなかった自然に近い画像表現を可能にした、16色対応のパーソナルCGです。





独特な電子の筆と電子の紙とが織りなす多彩な効果で、これまでのCGのイメージからは想像できないほどの、しなやかで微妙な色調をもつ画像を創り出すことができます。最新の技術が生み出した〈にじみ〉〈ぼかし〉〈溶け込み〉などの機能は、水彩をはじめとする自然の画材のよさを味わわせてくれます。たとえば、こんなことができます。●絵の具の透明度を調整することで、下地を生かしながら上描きする ●毛筆タイプの筆で、書道や墨絵のようにぼかしてみる ●油絵のように、パレットナイフで色を乗せたり削ったりする ●クレパスを指でこすったような効果を出す ●好みの筆により、作図した線をオートトレースする等。
手軽な価格と操作で、信じられないほどの高度な機能をもち、ビギナーからプロまで幅広く満足できるソフトです。



機能

■**電子筆** テクニカルペン、サンド、プッシュ、デフォーカス、エアブラシ、消しゴム、グラーデーション、マスクブラシなど ■**電子製図器** 定規、自在定規、コンパス、コピー、変形コピー、ムーブなど ■**マスク機能** ■**文字入力** 標準、イタリック、ボールド ■**画像処理機能** マッピング、モザイク、特殊フィルター、色変換 ■**出力** グレースケールのプリントアウトのほか、付属のユーティリティーでカラーポジも作成可能 ■「スーパータブロー」と操作が同じでフルカラーペイントの入門としても活用でき、他のCGとの互換性もある。

対応機器・使用環境

■**本体** PC-9801VX,RX,RA,UV,VM(16色ボード増設機種のみ) ■**OS** MS-DOS ■**メモリ** 640KB以上 ■**マウス** バスマウス ■**スキャナー** GT-3000/4000、JX-200 ■**プリンター** PC-PR201、PC-PR801、ESC-P24、レーザーショット

定価 23,000円

CGの友＆DTPの道具箱

アートライズラリ
ART LIBRARY

新発売

ながめて楽しく、使って重宝なクリップアート集。手軽に使えて質の高いカットに、遊び心をプラスしました。●絵を描くのは苦手だが、手紙やレポートにちょっとしたアクセントが欲しい ●リフィルにこんなマークがつかえたら●気のきいたオリジナルカードをつくりたい●趣味でクリップ・アートを楽しみたい、こんな方たちのために、豊富なグラフィクス・ライブラリを贈ります。付属の強力なユーティリティは、主要CGソフトでのアートライブラリの利用を可能にするほか、それらのソフト間のデータコンバーターとしても独自に利用できるスグレものです。



■**内容** マーク、ボーダー、アイソメ、文字、国旗、絵文字、スポーツ、動物、乗り物、楽器、各種オリジナルイラスト＆カット 計500種 ■**対応機種** PC-9801シリーズ ■**利用可能ソフト**「エスキース」「Z's STAFF KiD98」「花子」「シルエット」その他VRAMデータ使用ソフト

価格 12,000円

Wave Train ●ウェーブトレイン 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC PHONE:(03)288-1426

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



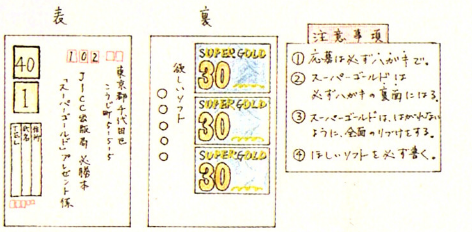
「蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカンガイドブック」(光栄)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは6月2日㈮当日消印有効。発表は'89Vol.15の予定です。



SUPER GOLD ●スーパーゴールド● 30
THE FIGHTING FAMICOM MAGAZINE
ファミコン必勝本

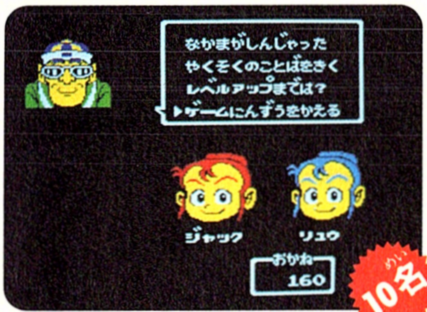
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



①天地を喰らう（カプコン）



②スーパーチャイニーズ2（カルチャーブレーン）



③帰ってきた！軍人将棋なんやそれ!?（ソフエル）



④ファミコン探偵倶楽部PART2（任天堂）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、6月2日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89 Vol.15のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.7 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・下田武司　秋田県・岸本正行　宮城県・高田美智子　福島県・河長善和　茨城県・黒田文彦　千葉県・本多明行　東京都・長山明雄　寺田由美子　埼玉県・角川三郎　神奈川県・中島太一　山梨県・古河達治　静岡県・永峰春明　愛知県・柴田幸雄　三重県・秋野川由紀　京都府・佐川満　大阪府・葉山真樹子　兵庫県・河井京子　広島県・阿井正悟　福岡県・長田勝弘　宮崎県・湯島愛子　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・関口正和　宮城県・下中五郎　山形県・福田善正　新潟県・鈴木章高　栃木県・市原広美　埼玉県・桜井友彦　千葉県・長野多喜男　東京都・几中正三　竹田由美　神奈川県・浦中保　静岡県・木元武広　愛知県・牧原修一　京都府・品田やよい　大阪府・山本健二　兵庫県・中野康和　愛媛県・真田正直　島根県・小島陽子　山口県・西田高一　長崎県・糸川文晴　鹿児島県・雪永敬一郎　他30名

★ほしいソフト3本

青森県・府川有治　岩手県・矢島成行　山形県・馬場智行　群馬県・田端増弘　長野県・荒木田武春　富山県・河野善明　福井県・長山彦一　三重県・筒井マキ　大阪府・内村美樹男　田中智晴　和歌山県・腰田雄二　奈良県・笠井徹　兵庫県・浦和千代子　広島県・木村和正　徳島県・富田文行　高知県・長島明敏　広島県・神田弘忠　福岡県・香島高弘　大分県・佐山佳子　熊本県・高田慎一　他20名

★「イース」テレフォンカード

東京都・松永阿紀子　愛知県・長崎高明　広島県・中海近

アンケート・ハガキ・プレゼント

①暗黒神話

福島県・戸川行伸　埼玉県・小林栄治　東京都・良山理香　静岡県・木下政明　愛知県・鶴岡正雄　大阪府・長沢真理子　京都府・静岡正三　広島県・坂田よしえ　福岡県・本山裕也　沖縄県・松下朝美

②ドラゴンスピリット

北海道・長坂達也　山形県・橘増明　千葉県・今井友永　東京都・桜河美樹　山梨県・皆川千純　石川県・天野俊治　京都府・仲江さゆり　兵庫県・内海佐知子　岡山県・外山徹　宮崎県・二又研介

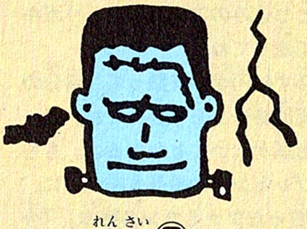
③ホームランナイター

宮城県・青山成和　茨城県・荒川敏夫　東京都・勝田憲治　静岡県・山下聖子　長野県・石垣正三郎　愛知県・引田昌彦　奈良県・野間宏明　香川県・芹沢広己　大阪府・秋山徹　山口県・水上儀明

④ジーザス

福島県・安藤照彦　群馬県・竹中友明　神奈川県・横則章和　愛知県・長安茂治　福井県・城崎雅子　大阪府・国長信二　京都府・坂本重行　広島県・和田秀弘　福岡県・朝野善子　鹿児島県・信田武伸

怪物博物館
（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑧

ゾンビ その4

by 北枕獲

サム・ライミ監督はやっぱり凄いっ！

おぢさんは今、喜んでいるのだよ。あの『華の嵐』の続編の製作が決定したとゆーじゃないか。7月放映開始で『夏の嵐』ってゆーんだって。いや、楽しみ楽しみ。それにフィンガー5のCDも、やっと発売されたしねぇ。舟木優治と藤原喜明はUWFに移籍したし。実にめでたいっ!! それにしても、ゲームボーイの液晶画面が、もーちっと見やすいとよかったんだけどねぇ…。ゲームもイマイチだし…。ま、最初はこんなもんか。今後に期待しましょ。

とゆーワケで、今回もゾンビ編が続きます。とってもグロい描写が、最高なんだから！

死霊のはらわた
THE EVIL DEAD
監督・脚本：サム・ライミ　特殊メイク：トム・サリバン　出演：ブルース・キャンベル／エレン・サントワイズ／ベッツィー・ベイカー／サラ・ヨーク
1983年　アメリカ　86分
発売：東芝映像ソフト　14800円

これは、正確にゆーとゾンビじゃなくて、ワイトなんだけどね。とにかく、サム・ライミとゆーのは凄い人だ。この『死霊のはらわた』ってゆー映画、彼がミシガン州立大に在学中に撮った自主製作映画なのだぞ。つまり、金なんぞかけなくても、アイデアと情熱と体力があれば、おもしろい映画が撮れるってことだ。

5人の学生が、テネシーの山奥の廃屋に泊まる。そこにあったテープを再生してみると、不気味な呪文が流れ出した。実はこの小屋、死霊を封じ込める研究をしていた学者が住んでたんだ。呪文により、長い眠りから蘇った死霊は学生を襲い、次々とゾンビにしていく…。あとはもう、これでもかこれでもかと、ぐちゃぐちゃ、ぬとぬと、ぬめぬめなシーンが展開されることになる。なんたって、この特殊メイクアップが見物なんだよ。

このゾンビ、ロメロのゾンビと違って、頭を吹っ飛ばしたからといって、おとなしくなってくれるよーなシロモノじゃない。全身バラバラにされよーが、肉片ひとつひとつが、うにうに、ぴくぴくと動き回る。完全に倒すには“死の書”に載っている呪文を使うしかないんだよね。とにかく、気色いい映画だから、ぜひ観ておくれ。

それにしても、サム・ライミは、この後、『XYZマーダーズ』『死霊のはらわたII』と、確実に楽しめる作品を提供してくれているからね。次の作品に期待してしまう。早く、観たいよぉ！



電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉔

かまいたちの夜

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

部屋の隅に目をやると、そいつがいた…。

月のない夜だった。ボクには都合がいい。こんな時間だから、人通りもほとんどない。両側は高い塀が続いていて、ぽつりぽつりナトリウム灯がともってるだけの寂しい一本道。

ボクの前を若い女が歩いている。はやりのワンなんとかいう髪型に白いジャケット。黒のタイト・ミニからは、格好のいい脚がむき出しだ。

ボクは、ポケットの中のカッターを握りしめた。

どうせ、オフィス・ラブかなんかの帰りなんだろう。むかむかするやつらだ。握りしめた手が汗ばむのがわかる。その手をポケットから抜いて、カッターの刃をめいっぱい押し出す。

女にむかってダッシュしようとしたその瞬間、ボクの足もとを突風が走り抜けた。

女のジャケットのすそがふわっと持ちあがったかと思うと、シュッという音がして、女の左脚がすぽんとはずれた。まるでマネキンの脚みたいだ。

バランスを崩してひっくり返った女は、それきり動かない。ボクはカッターをポケットに戻した。

そのとき突風が戻ってきた。それはボクの足もとでいったん渦を巻いて、そして消えた。

ボクはアパートに帰った。明かりもつけずベッドに横になる。しばらくうとうとしてふと部屋の隅に目をやると、そいつがいた。夜の闇よりも黒々と、そいつはうずくまっていた。

かすかに光る2つの赤い点が、ボクを見つめている。なんとなく笑ってるような気がした。そうだったのか。

かまいたち――妖怪の名前だけどぴったりだ。ボクはそいつを「かまいたち」と呼ぶことにした。

1ヵ月がたった。ポケットにカッターを忍ばせて、夜更けの街をうろつく必要もなくなっていた。ボクの部屋に棲みついたかまいたちが、かわりにすべてやってくれている。

翌朝の新聞をひらくのが楽しみだった。『若い女性ばかり手足を寸断。猟奇連続通り魔殺人、被害者は11人に』ボクは笑いころげた。ざまあみろ。

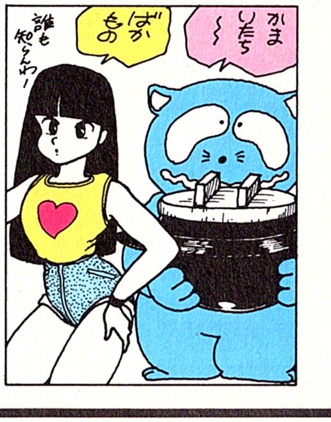
……ここ2、3日かまいたちの姿が見えない。行ってしまったんだろうか。昼も夜も雨戸を閉めきって、真っ暗な部屋で待ってるというのに。

ふいに、あの女の左脚が目の前に浮かんできた。急にのどがかわく。

ボクは窓の前に立った。窓ガラスには、2つの赤い点が映っている。

ようやくボクは気がついた。今度はボクの番だということに。

ボクは窓をあけてすべり出た。





FANTASY NOVEL CONTEST II

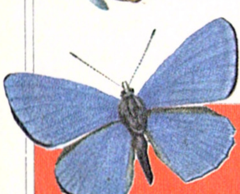
言葉と夢

第2回ファンタジー小説コンテスト

さて、今年も恒例のファンタジー小説コンテストを開催することになりました。今回も面白いゲームをしている時のように面白い小説なら、何でもかまいません。必勝本読者ならではの新鮮で想像力にあふれた作品を期待します。あなたの言葉であなたの夢の世界を描いてみてください。
（ファミコン必勝本編集部）



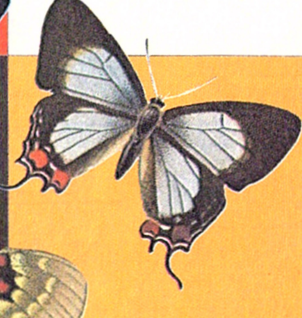














応募要領

- 大賞／賞金10万円と記念品１名　佳作／ゲームソフト５本と記念品３名　特別賞／ゲームソフト３本と記念品１名
- 内容／ファミコン必勝本読者を対象とした短篇小説（未発表のもの）。ジャンルは限りません。
- 枚数／400字詰め原稿用紙（ヨコ書きのもの）で30枚前後。ワープロ使用の場合は横20字詰めで。
- しめきり／1989年８月31日（消印有効）
- 発表／1989年11月第３週発売号誌上で発表予定。（途中の選考結果はフリートーク等のコーナーでお知らせします。）
- 送り先／〒102　東京都千代田区麴町５－５－５　ファミコン必勝本編集部　ファンタジー小説コンテスト係

※応募原稿は返却しませんので、必要な方はコピーをおとりください。
また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・職業・電話番号を必ずお書きください。

今回に期待すること

第１回の応募作品数が予想を大幅に上回っていただけに、今回はそれ以上に多くの小説が送られてくることと今から楽しみにしています。そこで現在構想を練っている方々に一言。“ファンタジー”という言葉に縛られないで下さい。中世だけがファンタジーではないのですから。自由な発想とエンターティメントがたっぷり詰まった作品を期待してます。　　（ベニー松山）

タイレル辻の初級COM用語入門講座

第8回 仕様書の見方

仕様書にあるグラフィックについてのお話です。

前々回はスプライト、前回ではスクロールというように、グラフィックに関する事を2回続けてきました。う〜む、それにしても、このようなネタを説明するのはとっても大変だぁ。説明する方が四苦八苦しちゃいますがね。それに、内容がどうしても難しくなっていくのは仕方ないのか、はたまた文才の乏しい私のせいなのか…。

といった反省をしつつ、今回のネタに移りましょう。今回は、前の2回分のまとめと、その他の用語についてちょろっとやるつもりです。これは次回からのキャラクタについての前フリでもありますんで、みなさんしっかりと読んでちょうだいね。

私達がなにげなく見てる、いつものゲームの画面。

RPGなら、主人公が、地上やダンジョンの中をトコトコ歩いていたり、戦闘シーンとなり、敵キャラとコマンドだけの画面だったり、シューティングなら、敵機と弾と、それを避けている自機。流れる背景。

なにも変わらない、いつものゲームの内容。だけど、これがファミコン、PCエンジン、メガドライブとなるとプレイした時の感じが全然違ってくる。何が違うんだろか？

それは、画面の解像度であったり、表示色、スプライトの制限、スクロール画面の数、サウンド…、その他いろいろな事が考えられる。

いまさらなんでこんなことを言うのかというと、講座を始めるときに言ったと思うけど、みんなにはこの講座が終了した時点で、ハードの仕様書を読みとることができる知識を身につけてもらいたいからなんだ。今後、いろいろと出てくるであろうハードのスペック（仕様）を、自分自身で判断できるようになってもらいたい。そうでないと、この業界はマジに危なくなってしまうからね。

と、ちょっと真面目な前フリを終えたところで本題に入ろう。

仕様書は見たことあるかな？　新製品が出たときに、CPUやスプライト表示数、サウンドの音源と同時発生音数などが書かれているものだ。買ったハードにはたいていついてくるので、探してよく見てほしい。

それでは、その仕様書の中から、前回、前々回に講義したスプライトとスクロールの項について見てみましょ。

仕様書に書かれている項目として、スプライト最大パターン数、表示最大数、スクロール面数、方向、が挙げられる。

スプライトパターンというのは、岩とか森とか家、主人公などのキャラクタを構成してるものだ。8×8もしくは16×16ドットで1つのパターンを作っている。1コでは小さいけど、いくつか合わせればデカキャラになるんだよ。

このパターンの数には制限があるんだ。だから、無限にキャラの数を増やす、というわけにはいかない。パターンを登録できる数が多ければ多いほど、多種多様なキャラを、メモリの制限内で登場させることができる。ま、現状ではほとんどムリだけどね。

次はスプライトの最大表示数。前々回で、スプライトはアニメに使われているセルと同じ様な働きをしている、という事を話した。最大表示数というのは、このセルを何枚持っているか、という事なんだ。1枚のセルには1つのキャラしか描けないので、メガドライブの例でいうと、80コのキャラを同時に出現させることができる。ここで問題になるのが横方向への個数だ。ファミコンでは4つ以上並べるとチラついてしまうよね。こういった情報は仕様書に書かれないことが多いので、専門誌（つまり必本ね）で確認するしか方法はない。

スクロール面数は、メガドラで2枚、その他で1枚持っている。2枚持っているという威力はファンタシースターIIを見てもらえばわかるだろう。この他に、ウインドウ面というのがある。アイテムやパラメータなどの、キャラが移動しない文字情報等を出力するように作られたものだ。これがあれば、スプライトを使って表示させるという手間が省ける。その分開発がしやすくなるってわけだ。

スクロール面を上下左右に分割できるというのは、その名の通り画面の上と下、もしくは右と左で別々にスクロールをさせる事ができる事である。これは、例えば画面の下半分だけスクロールさせたい、というような時に使われる。

とまあ、仕様書に書かれている用語を簡単に説明してきたけど、ここでチェックしなければならないのは、スクロール面にどのような種類があるかという事だと思うんだ。スプライトの数やパターンの大きさはメモリや処理速度の問題もあるけど、現時点では問題になってないし、チラつきなどは起こらないのがあたりまえだ。ファンタシースターでは2重スクロールの使い方が悪かったけど、奥行きのある雰囲気を出すためには絶対に必要な機能と言える。ウインドウ面やその他の特殊な面があれば開発の負担が少なくなるので、それだけ本編に力を入れられる。

残りが少なくなってきたので、以降は次号に。次回は、キャラクタってなんだ？　です。そんじゃさいなら。

メガドライブ仕様

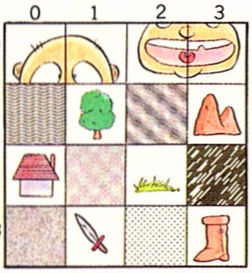
表示能力（一部抜粋）

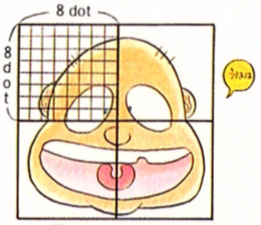
最大表示色数	512色
スプライト	最大2048パターン
スプライト数	80個／画面
パターン	最大2048パターン
スクロール	上下左右　分割可能
スクロール面数	2面
ウインドー面	1面

パターン数とは？

キャラや背景を作っている8×8もしくは16×16ドットのパターンをいくつもてるか、というのが最大パターン数だ。

下の例では8×8ドットのキャラを16コ登録できるので、最大パターン数は16コということだ。

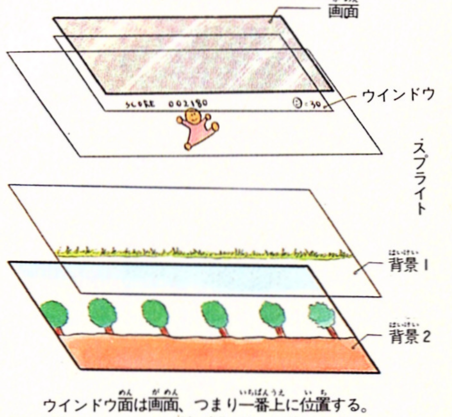




キャラ


背景

スプライト・スクロール面の構成



ウインドウ面は画面、つまり一番上に位置する。
背景1はスプライト面の間に入れる事ができる。

NEW SOFT STREET



イエーイッ／こないだ原宿のホコ天行ったんだよねー。へったクソなバンドがたくさんいておもしろかったなー。今度おれもでよーかな。さてと、今回はなんとエポック社のファミコン・ソフト野球盤からスタート。ハリ・スタ平成元年版に激闘スタジアムもみてちょーだい。アイドル八犬伝に美味しんぼの情報もあります。それでもっておじぎが気品のあるケルナグール、ドラゴン・ニンジャがナムコから。ぬわーんとあのイースの続編もでるのじゃ。では読んでくりくり。



FAMI-COM YAKYUBAN

ファミコン野球盤



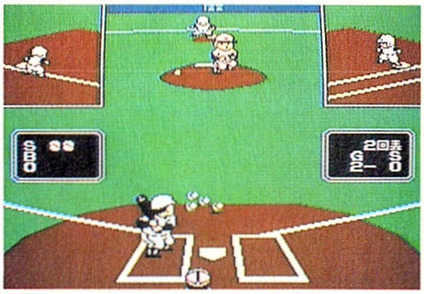
「ファミコン野球盤」といっても、野球盤がＦＣになったのではない。今まで野球盤を作ってきたエポック社がこの度ＦＣをメディアに野球ゲームを発表。さすがにＦＣで発表するだけあって、今までの野球＋αとでもいうべき内容なのが「ファミコン野球盤」だ！

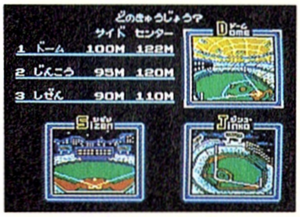
とっても楽しみなアトラクション群だ！

成長、ペナント、名前変更、収益金などなど

上でもふれたように、操作系は他の野球ゲームと大して変わらない。いわゆる「ファミスタ」タイプだといえる。そこで「ファミコン野球盤」ではどこがどう違っているのか述べてみよう。まず、選手成長システムがこれまでの野球ゲームには見られなかったタイプであること。ペナントレースの試合数が30・60・130の３つの中からセレクトでき、各エンディングが異なること。選手名の変更が可能であること。観客動員数に応じた収益金を得られることなど…。

今までの野球ゲームを研究しつくして生まれてきたアトラクションだ。





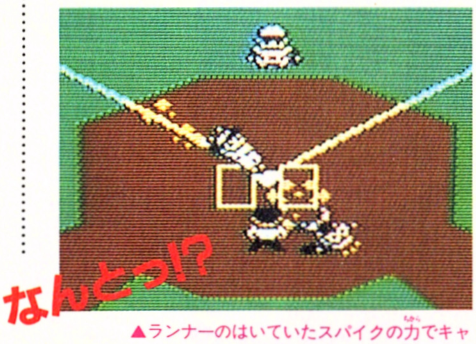
◀もちろん球場セレクトができる。３つのタイプがあり、それぞれ、フェンスまでの距離が違う

プロ野球RPG？ 今までにない成長システム

実績、アイテム、経験値！

選手の成長システムはＲＰＧそっくりそのまま！ というのも成長に要するのは①試合出場数②実績③特訓によって得たポイント、これらによって決定する〝経験値（！）〟なのだ。ある一定値で、打・投・守の各力が別々にレベルアップしていく。さらにプレイヤーの強化にもってこいなのが「プロ野球のれん街」にあるお店で買うアイテムだ。魔球を投げることのできるグラブやはがねのバットなんてのがあるんだ。

試合によって得た収益金はアイテム買入れに使用するが、特訓を受ける時にも必要。投打など各分野の練習ができ、結果が良ければ経験値がもらえちゃったりするんだ！



▲ランナーのはいていたスパイクの力でキャッチャーはぶっとぶ。あわれなり

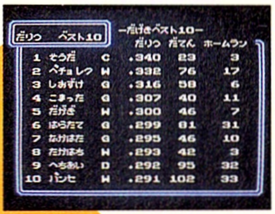


▶出場した試合数が、まず、経験値の内の一要素として計算される



▶さらに、特訓によっても経験値を得ることができるのだ

レベルUP！



			だりつ	だてん	ホームラン
1	そうだ	C	.340	23	3
2	ペチョレフ	W	.332	76	17
3	しおずけ	G	.316	58	6
4	こまった	G	.307	40	11
5	だかぎ	W	.300	46	7
6	はらたて	G	.299	81	31
7	なかはた	G	.295	46	10
8	たかはち	W	.293	42	3
9	へちあい	D	.292	95	32
10	パンセ	W	.291	102	33

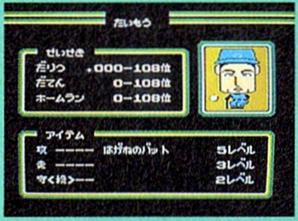
◀試合の成績もポイントに関係してくる。ヒット数、盗塁数などだ



◀道具屋でアイテムを買ってパワーアップ！ あっと驚く効果がありそう…

選手名変更とショーアップ性についてのべる

選手名が自由に変えられるのはウレシイ設定だ。そこで自分の名前をインプットしてみると…選手の顔が変わってしまう！ 1000パターン以上の顔が用意されているとのこと。見せる部分もちゃんと計算ズミって感じ。ホームランを打ったときのデモ、バッターが審判に食ってかかる場面などプレイ中も見どころアリだ。



◀名前によって変わる選手の顔。カタカナで入力すると外人の顔になるんだ



◀ホームランを打つと派手なデモが始まる。もちろん満塁ＨＲが最もハデ！

究極ハリキリスタジアム平成元年版

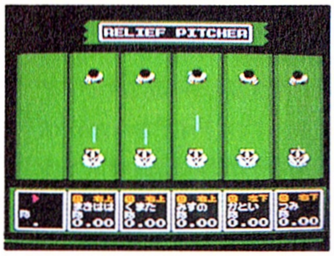
■タイトー　■7月末発売予定
■価格未定　■カセット

「ハリスタ」のニューバージョンだっ！

昨年の大ヒット野球ゲーム、「究極ハリキリスタジアム」の新バージョン、"平成元年版"である。〜年版と銘うってはいるものの、選手データの変更のみならず、内容も大いに刷新だ。新しいものに敏感な、ハリスタの名に恥じない面白さがいっーぱい。

まず、発売後に発表されるパスワードを使って、新データが作制可能になった。つまり、新しいデータのため新しいカセットを買う必要がないわけだ。とっても親切な考え方だ。

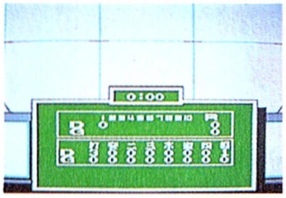
また、クロスプレー、ファインプレーなどの見たい画面は大映し。球団数は、14球団に増えたし、(男性版アイドルチームが追加したとか)一部選手の名前変更も可能になった。打率、防御率はすべて「0」からスタート。試合の一投一打の結果に応じて、リアルタイムで変化していくんだそうだ。1人でも、2人でも楽しいプレイモードの豊富さも、このゲームの変わらぬ魅力でもある。

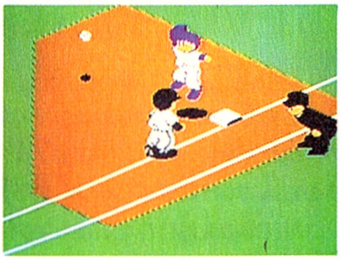


◀選手名は自由にインプット可能。実名でプレイしたり、自分の名前を入れるのもよし。キャラに愛着心が持てるね



◀オープン戦、リーグ勝ち抜き、シングルプレイ、エディット、と4つのモードが用意されているのだ


◀イベントシーンもタップリ用意されていて、楽しませてくれそう。また、風や空の変化も設定されていてリアル！


▶クロスプレイやファインプレイでズームアップする。ゲームの興奮をさらに盛り上げてくれるのだ


▶色々なタイプの解説者が試合を評論！ 試合後のニュースで他球場の結果や、球団の順位、個人成績などを知ることができる

激闘スタジアム

■テクモ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

操作性第一！ テクモから野球ゲーム登場

野球ゲームは操作性が何よりも大事だ、といった考え方を前面に打ち出して作られた「激闘スタジアム」。キー操作に忠実なキャラアクションを誇っている。選手の個人データの方も設定が細かい。足の速さが盗塁だけでなく守備にも関係したりすること、野手の守備位置による適応性などがそれだ。だから「代走」や「守備位置替え」などの新しい要素が生きてくるんだ。

オールスターモードも注目モノだ。2リーグ12球団の中から自分の好きなプレイヤーを選んで夢の球宴が行えるぞ！

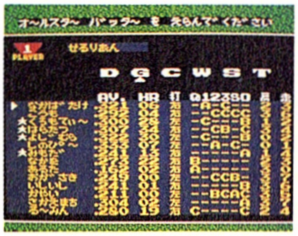
迫力あるシーンは大きく見せてくれる。ホームランが出た時はもちろん、クロスプレイ時にはアニメーションによるズームアップモードが飛び出す。他にもすべてのキャラが女の子！ のウラモードがあるってから楽しみ！



▲ホームランを打つとダイヤモンドを回る元気な選手がズームアップ！



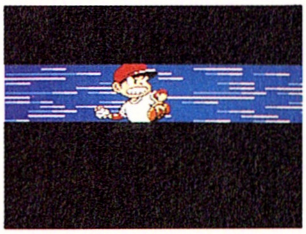
▲ホームランを打たれると情ないベンチの面々が…。寝ているのはカントク



▲オールスターは全球団からメンバーを自由にセレクトできる！

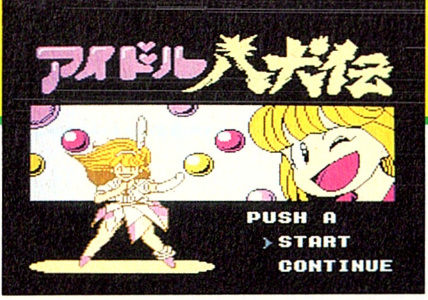


▲場外ホームランでは、どどーんと宇宙までボールがとんでいく。ハデ


▲クロスプレイのズームアップはとてもドラマチックな構成を持つ


▲アニメ感覚のズームアップモードはプレイヤーの動きを再現する形で登場


◀女の子ばっかりのウラリーグも隠されている。テクモのキャラやアイドルなどニギヤカそう





／トーワチキ／8月発売予定／¥6000（税抜き）

IDOL HAKKENDEN

アイドル八犬伝

NEW SOFT STREET

1つの流れとして定着しつつあるのがアイドルモノのAVG。この「アイドル八犬伝」は1人のフツーの女の子がその国民的アイドルスターまで昇りつめちゃうという、バリバリのサクセスストーリーゲームだ。エンディングでカラオケまでできちゃうのだ!!

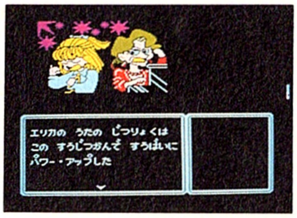
目指すは国民的スーパーアイドル！

財産相続で揺れる大財閥の西園寺家では…

西園寺家の当主のおばばは3人の孫娘に、「この3カ月間、いちばん器量のすぐれたものに全財産を譲る」と宣言した。超エリートの姉2人は大いにハリキるのだが、末娘のエリカは何もできないフツーの女の子。「そうだ！エリカには歌がある！」とばかりに芸能界に飛び込んだはいいが、そこは裏も表もあるこの世界。エリカの足を引っ張ろうとするヤツの1人に「イロモノ大王」なんて悪玉がいたりするのだ。エリカは手助けしてくれる7人の仲間たちを探し出し、イロモノ大王の魔の手から逃れなければならない。歌と踊りとニッコリ笑顔の武器(!?)を駆使してアイドルへの階段を昇りつめるのだ!!



◀かなりハデめのオープニングで幕あけ。グラフィックはとてもキレイでヨロシイ



◀スーパーアイドルへの道は険しい。血のにじむ(?)ような訓練を積まねばならないのであった



▶何も得意なものがないエリカ。真実一郎はその素質を見抜いて、エリカを芸能界へと導いたのであった

頼りになる仲間たち「八犬士」を探し出せ！

個性豊かな仲間たち

エリカはアイドル業界にくわしい芸能評論家のアドバイスで、エリカを売り出す手助けをしてくれる7人の仲間を探し出すことになる。それぞれ一芸に秀い出た八犬士（エリカも含めて8人ね）たちの力は様々な場面でエリカのピンチを救ってくれる。また、八犬士が全員女の子（1人「子」じゃないのもいるけど）という点も注目！

ユニークなタッチで描写されている八犬士をはじめ、キレイなグラフィックは、軽快なテンポのBGMと合わせて、ノリのよいカラフルな雰囲気を創り出している。

全編にわたって散りばめられているナンセンスなギャグも特筆モノで、思わずズッコケもんのジョークも連発でビシバシ飛び出してくるぞ!!



♬カラオケができる!?♬

エンディングではファミコン界初のカラオケモードが登場。エリカが踊っている画面の下にテロップで歌詞がでてくるので、IIコントローラーのマイク機能を使ってエリカと一緒に歌うこともできるのだ!! がんばってエンディングまでたどりついた人の特典、てヤツだね。



◀オープニングとエンディングで登場のエリカのダンス・シーン



星美
芸能評論家・真実一郎の孫娘。占いが得意で仲間の居場所を占う。



ヤヨイ
株式相場の名人で、お金もうけに関しては右に出る者なし。



ミサオ
天才コンピュータ少女。情報収集や計算が得意な関西の女の子。



茶畑ヤチヨ
敏腕プロデューサー。ギョーカイではかなり顔がきくツワモノ。



江戸川ムラサキ
花火職人。火薬の扱い方は天下一品、男みたいだけど女の子だよ。



ミドリ
暴走族のリーダー。ケンカとバイクなら任せとけ!! の女の子。



モモミ
Fテレビの中で知り合う芸能人追っかけ少女。かなりの情報通。



新正工業・バンダイ／7月発売予定／¥5800（予）（税抜き）

EPICURE

美味しんぼ



NEW SOFT STREET

ＡＶＧのネタはさまざまあれど、この“美味しんぼ”級のインパクトがあるものはそうそうお目にかかれないだろう。「究極のメニュー」なる最高の料理を追い求めることなのだ。いったいどんな料理が飛び出してくるのか、楽しませてくれるかな？

3本立てストーリーのグルメAVGなのだ！

グルメコミックブームの火付け役になった原作のゲーム化

東西新聞社文化部に勤める山岡史朗と栗田ゆう子のコンビが記念事業である「究極のメニュー」製作をしていく、というのがメインストーリーだ。原作はビッグコミックスピリッツで連載中のコミック、アニメ化もされたグルメコミックだ。「究極」なんて言葉を流行させたのはこのコミックだったね。

ゲームは３部構成になっている。第１部ではフォア・グラ（人工的に太らせたガチョウの肝臓）をありがたがる食通の先生の鼻を明かすフォア・グラ以上の味を探す物語、第２部は料理のまずさで接待した会社にとっての重要人物を納得させるために「究極のメニュー」を探す、といった物語になっている。原作にもある話だが、ゲームならではの味つけもなされていて、原作ファンもそうでない人も遊べるようになっているのだ。



▲第１章の最初に登場する食通たち。彼らの鼻を明かすのが目的だ



▲小料理屋の中で料理のテーマが決まる。アンキモだ。しかし季節はずれ…



▲史朗の父、海原雄山。実力者だが、史朗とは犬猿の仲なのである

“究極のメニュー”とは

東西新聞社の100周年記念事業として企画された「究極のメニュー」は世の中にある最高の料理を選び出す壮大な企画なのだ。その担当に選ばれたのは山岡史朗と栗田ゆう子の2人。テストによってずば抜けて鋭い味覚を持っていると判断されたのだ。

さてさて、ここに登場する3本の「究極のメニュー」、究極の名に恥じないリッパな料理が出てくるか、それは2人の活躍にかかっているのだ。楽しみだね。

山岡史朗



◀大陶芸家であり、美食家である海原雄山を父に持つ。その父の影響で料理に関する深い知識があるが、父を憎んでいる

栗田ゆう子



◀史朗のアシスタント。「究極のメニュー」の担当を決めるテストで鋭い味覚を持つことが発見された。独身である

料理シーンも入っている!?

ゲームの進行はＡＶＧらしく、探すことや調べることがメインになっている。材料や調理方法を探したり、調べたりしていくのだ。そしてこのゲームで最大の見せ場、調理シーンへと入っていくのだ。

調理シーンも基本的にはコマンドの選択で進行していく。例えば第１部では、材料を手に入れてると「つるす」、「きる」「しおをふる」、「なぐる」、「なでる」のコマンドが表示され、どれか正解を選ぶことによって調理は次の段階へと進んでいくのだ。中にはゲームオーバーになってしまうコマンドもあるので注意！

業界初のグルメＡＶＧ、どんな料理が飛び出してくるか、乞ご期待！



▲地下の食堂で働いている少年のグルメな質問。フランス料理でトリュフと並び美味の王と称せられているフォア・グラよりおいしいものって…？



▲意外や意外。フォアグラよりおいしいものはアンキモだったとは。でもこの時期に手に入れるのは…



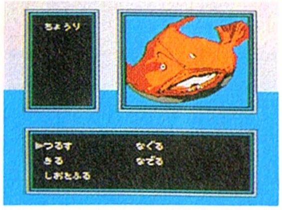
▲店で手に入れた重大な情報。海原雄山に勝つためには是が非でもフォア・グラ以上のものが必要



▶ゆう子さんの不安。こんな山岡で天下の海原雄山に勝つことができるのか。しかし…



▲たまに真剣な表情を見せる山岡。何を考えているのか、はたして究極の美味は…



▲ガーンと出たこの不気味な生き物がフォア・グラより美味なのか。さあこれを求める旅に出ろ



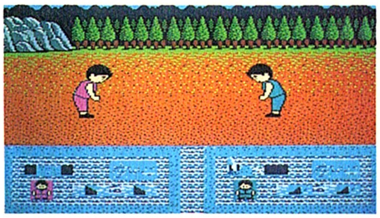
／ナムコ／7月発売予定／価格未定

KER NAGUR

ケルナグール ～天下一武士～

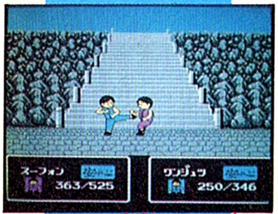


ナムコ＋ゲームスタジオ＝……といえば、「ファミリーサーキット」や「カイの冒険」でおなじみのゴールデンコンビだね。そのコンビの最新作が「ケルナグール」だ。拳法のアクションゲームだが、動きに対するこだわりかたはさすがというべき美しさだ。



こだわりがうれしい拳法アクションゲーム

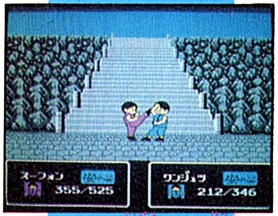
見よ！この華麗な技の数々を！



▲ワンジュツの中段げり！ 下がってよけるがヒットした



▲クロスカウンターは大きなダメージを与えるが、危険を伴う



▲スーフォンの上段げり。必死によけるがヒット！

美しい動きとシンプルだが奥深い操作性！

「ケルナグール」の特徴を一言でいってしまえば『純粋なアクションに対するこだわりが見える』ということだろう。中国拳法を駆使し、相手を倒すことをゲームにするのはずっと前からあったゲームシステムだが、そこはやはり遠藤雅伸氏の作ったゲーム。「ファミリーサーキット」などに見られるこだわりの姿勢が「ケルナグール」にも表れている。複雑な操作をなるべく取り除き（✚ボタンによる攻撃の高さとⒶボタンでの攻撃の組み合わせで技のほとんどが行える）、なおかつ動きの美しさをもゲーム上で再現している。

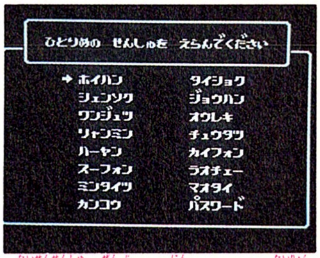
プレイモードは3種類ある。1Pでコンピュータと対戦、2Pで対戦、それとアクションRPGになっている修業だ。1P、2Pでの対戦は、個性ある15人の拳士の中からキャラクターを選んで闘うことができるのだ。

厳しい拳法修業のRPG

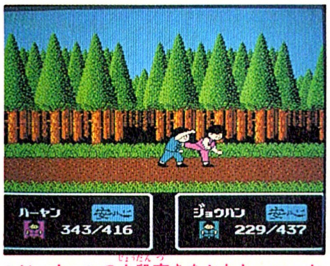
RPGモードはさまざまな試練や謎解きに打ち勝って、拳の達人となるべく修業をつんでいくというストーリーだ。現れる敵拳士や山賊などを倒し、キミの力を試そうとするさまざまな相手と闘い、技を身につけていくのだ。1つの技をおぼえるごとに強くなるのがはっきり分かる楽しさが味わえるだろう。



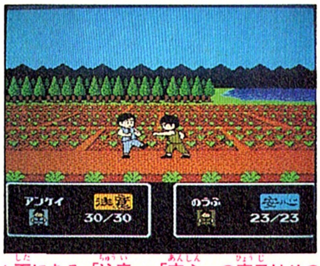
▲モードセレクト画面。3通りのプレイに、ウォッチモードもついている



▲対戦選手は全部で15人。それぞれ体力や持ち技の種類、数は異なっている



▲ジョウハンの上段突きをかわし、ハーヤンの回しげりが決まった！ カッコイイね



▲下にある「注意」、「安心」の表示はその時、あと何発でやられるかの状態を示す



▶フィールドはこのようになっている。歩いていると敵が現れるのだ



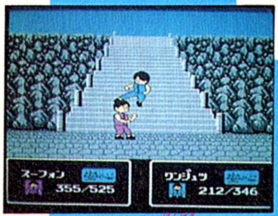
◀山賊との闘い。最初は技が正拳突きしかない。慎重に闘おう



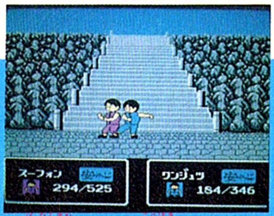
▶お寺では修業に勝つことによって基本技を伝授してくれるのだ



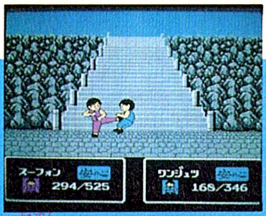
◀街にはお店や占い師、そしてこのようなならず者もいる



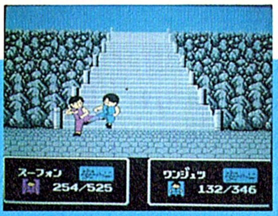
▲ジャンプキックで反撃だ



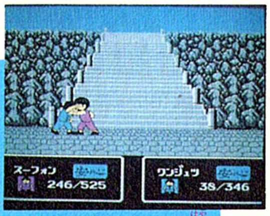
▲下段回しげりで攻撃！



▲中段げりがもろにヒットした



▲キックのクロスカウンター！



▲スーフォンのパンチが早い

 ※このゲームはシャープC1では作動しません



／ナムコ／7月発売予定／¥5800(予、税抜き)



NEW SOFT STREET

DRAGON NINJA ドラゴンニンジャ

なんと7月はナムコから2本も格闘アクションが発売されてしまうのだ。1本は左ページの「ケルナグール」、そしてもう1本はこの「ドラゴンニンジャ」だ。こちらは去年、業務用で発売されたものの移植作なのだ。

緊急指令！誘拐された大統領を救い出せ！

世紀末のアメリカに繰り広げられる2人の英雄の闘いだ！

世紀末、アメリカの大都市は「ドラゴンNINJA」と名乗る強大な組織により、崩壊寸前まで追いこまれていた。この危機にアメリカ政府はゲリラ戦のスペシャリスト、「ブレード」と「ストライカー」と呼ばれる2人の男を呼び、「ドラゴンNINJA」の制圧に当たらせた。2人の活躍により、街は次第に平和を取り戻しつつあった。だが「ドラゴンNINJA」は最終手段に出たのであった。大統領を誘拐したのである。2人に最終指令が下された。大統領を救出し、ドラゴンNINJAを壊滅せよ！

このゲームはステージクリアタイプの格闘アクションだ。ストーリーのような展開で繰り広げられる「ドラゴンNINJA」との死闘！派手なアクションが次々と炸裂するのだ。



▲ブレードとストライカーの2人。どちらかを選んでスタートだ。能力に若干の差がある



▶緊急指令！この指令を聞いたらいよいよ闘いが始まる。どんな敵が持ち受けているのか？



▲後ろげりでアタック！タイミングよく攻撃しよう



▲ジャンプしてくる敵にはこちらもジャンプキックで応戦

アクション、アイテム……格闘ゲームのツボを押えたゲーム構成

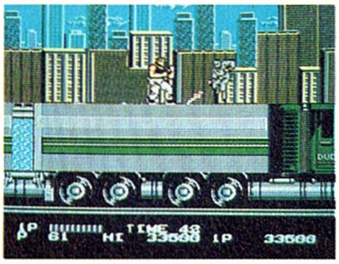
業務用の移植らしい移植作だ

画面の進行は横スクロール。どんどん進んでいき、最後にいるボスキャラを倒せばラウンドクリアだ。しかし、あまりもたついていると制限時間をオーバーしてしまうので注意が必要だ。

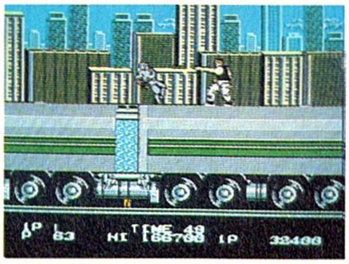
攻撃方法はいろいろある。基本はパンチとキックで、これは敵との間合いでどちらかが決まる。特殊な攻撃もあり、ジャンプキックや旋風脚、エネルギーをためて放つ気合いパンチなんていう大技もある。これらを使い分けて、群がるドラゴンNINJAをやっつけよう。

また、時々敵がアイテムを落としていってくれることがある。体力を回復させるドリンクや、攻撃力が上がるナイフ、ヌンチャク。残り時間を増やすタイムなど、プレイヤーを助けてくれるものばかりだ。

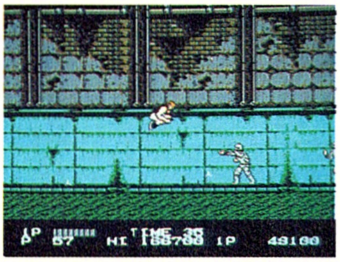
データイーストの業務用からの移植だが、水準級のできになっている。過激なアクションで夏の暑さを吹き飛ばそう！



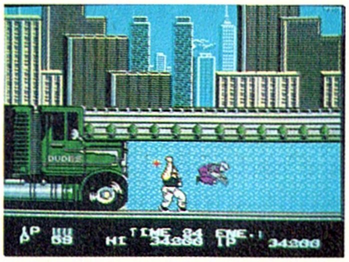
▶アイテムのナイフが出た。攻撃力がぐっと上がるので、ぜひ手に入れたい。だが、前にいる敵に注意を怠らないように！



▶これはヌンチャクで攻撃しているところ。ちょっと距離がある敵に対しても攻撃が届くありがたいアイテムなのだ



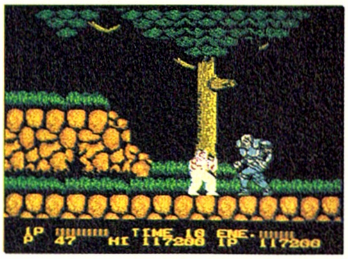
▶ジャンプ！ここからキックを操り出せばかなり強力だ。だが、うまく間合いを計らないと空振りして逆に攻撃されてしまう……！



▶ピョンピョンと跳ね回っている敵に対しては、真上に攻撃するのがベスト。ちなみにコイツは2面のボスキャラだ



▶1面のボスは炎を吐いてくる。しゃがんでタイミング良く攻撃しよう。それにしてもコイツ、カルノフ（懐しい！）に似てるよね



▶3面のボスとの対決だ。ここは気合いパンチで大ダメージを与えていくようにしよう。ただし、ためている間は動けないのが難点

 ※このゲームはシャープC1では作動しません

イースII

■ビクター音楽産業■12月発売予定
■価格未定■カセット

RPGファン待望! イース第2弾!

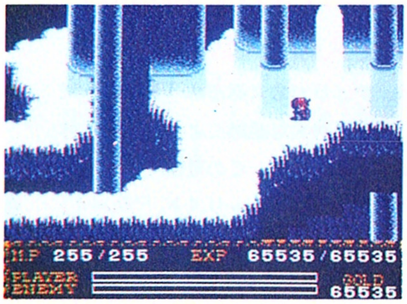
16歳のアドル・クリスティンは類いまれな好奇心と探求心を持った冒険者であった。彼は海の向こうの国“エステリア”が呪われている、という噂を耳にし、エステリアへ渡り6冊のイースの本を入手し、呪いの謎を解くべく闘うのであった… テナところが前作「イース」の物語のあらましだったね。この「イースII」はストーリー的にはその続編といえる。細部にはいくつかの変化が見られるが、ウレシイのは戦闘モードでの変化。とにかく体当り(!)しかなかった(何やら涙を誘う)前作から、IIでは魔法が使えるようになったのだ。これだけでも前作にハマッた人にはうれぴーニュースだろ!! RPGファンには待ち遠しいこと限りなし、のソフトだね。



◀旅立ちの町。酒場・占いの店・取引所などは、「II」でもあるのかな?



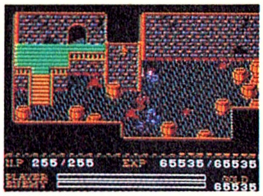
◀敵に囲まれてしまった。魔法が使えない時は、今まで通りHIT AND AWAYで攻撃だ。宝箱も見えるぞ



▲おそらく、上の写真の延長線上の場面だろう。神殿が近いのだろうか、神秘的な雰囲気だね



◀前作にもあったキレイな3D迷路画面。氷の世界の山道だ。氷の世界の他に、炎の世界なんていうのもあるらしいから楽しみだ



▶神殿の中のグラフィックは前作とほぼ同じ。ただし、マップや中でのイベント、キャラ等は様変わりして登場してくるだろうね

ゴッドスレイヤー

■SNK■発売日未定
■価格未定■カセット

近未来のアクションRPG

199×年10月、高慢な人類が自ら首を締めた日であり、科学文明の終焉の日でもあった(核戦争でも起こったのかな)。生物たちは凶暴なモンスターに変貌を遂げて、力を失なった人類に牙を向け始めた。

主人公は何者かによって冷凍睡眠を施された若者だ。目を覚ました主人公は最初に訪れる村で“選ばれし者”しかその力を使うことはできないといわれるアイテムを村の長老から譲りうけることになる。「乱れ狂った世界を元に戻して下さい!」との村人たちの願いを受け、自らの出生の秘密を探るべく主人公は旅を開始するのであった。

アクション・RPGである。戦闘シーンでアクション・モードになり、主人公がレベルアップするたびに攻撃がハデになるよう、演出されている。

従来のRPG同様、主人公は術を駆使して戦ってゆくワケだけど、その術は「四賢者」なる者たちから授けられる。“リカバー”“バリアー”“チェインジ”“フライト”など、まんま英語の名が付いているのは、近未来という時代設定のせいなのか…チョット新鮮な感じがするね。グラフィックも未来感覚でキメてあるのだ!



▲主人公とヒロイン(メーシア)。妙に少女マンガチックだな、こりゃ



▲ゲームスタート時の画面。うわっ、なかなか「199X年」してる!



▲フィールド画面。主人公のキャラのグラフィックがかわいらしい



▲「毒の霧」が立ち込める迷いの森。不気味な植物がいっぱいいるぞ



▲賢者ケンスウ。主人公に“チェンジ”と“フライト”という術を授けてくれる



▲この小屋にはINNと書かれている。いわゆる「宿屋」なのかな?

落っことしパズル とんじゃん!?

■ジャレコ ■9月発売予定
■価格未定 ■カセット

ジャレコからのニューソフトは麻雀の牌を使ったパズルゲームが登場だ。

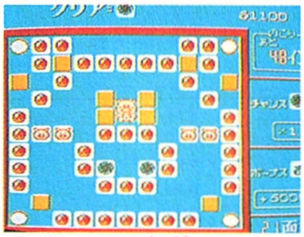
画面を一見すると"今さら"の感じの麻雀ゲームのように見える、が違う。

プレイヤーは画面上のぶたさん(.!!)を操作し、その面で指定されたクリア牌を、決められた打数内ですべて穴に落とさねばならない。牌には「普通牌」の他に、得点がアップする、

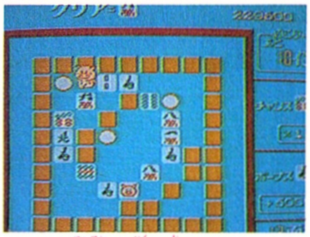
麻雀ではない!「とんじゃん」だ!?

「アップル牌」や「ピーチ牌」、落とすと失敗になってしまう「失牌」、打数が増える「もう一牌」などがある（トランプのページ1やウノみたいだね)。

画面はなんと99面まであり、様々なパターンのパズルが楽しめるぞ!!



▲アップル牌に囲まれちゃって、どれから落とそうかな



▲"六萬"の牌を落とさなきゃならないんだけど…



▲こいつはウレシイ、ゲーセンノリのギャル登場

アイ ラブ ソフトボール(仮称)

■ココナッツジャパン ■12月発売予定
■価格未定 ■カセット

これでもかとばかりに発売される野球ゲームだけど、このソフトはひと味違う、登場人物全員が女の子の「ソフトボール」だ!

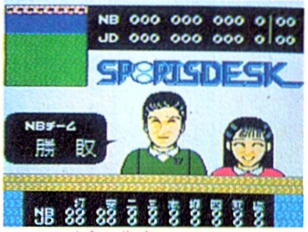
1プレイヤーモードとVSモードがあり、1プレイではアマチュアチームで闘うのだ。地区予選、全国大会と勝ち抜きアマチュアの世界大会で優勝するとプロリーグへ。プロリーグ12球団に勝利すると、名球会、大リーグ

ソフトボール、故にすべて女の子なのだ!

とまで試合ができるのだ。

データ面では、打率は初期値から1打席ごとに変化し、投手力、打力も一試合毎に変化する（コールド勝ちで打力アップ10等)。

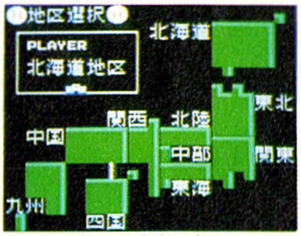
VSモードでは高校モードとプロモードがあり、オールスターゲームもできるのだ!!



▲試合の結果によってキャスターのコメントも違うぞ



▲打率はリアルタイムで変化するので油断大敵!



▲目指すは名球会、大リーグ。優勝への道のりは遠い

JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

ファミスタ'89開幕版発表をめぐって

カッキ〜ン! これは真夏の夜の夢なのかな……なんとこの7月か8月にファミスタが出ることになったんだって!?

うむ。「ファミスタ'89開幕版」いわゆるファミリースタジアムシリーズの最新版、だな。しかし、今回は"ファミリースタジアム"という今までの名称ではなく、"ファミスタ"という従来の呼称が正式なタイトルとして付けられておる。

ふ〜ん、ひょっとして、それって任天堂との例の契約問題をにらんでのタイトル変更かな……。

おそらく。ナムコとしてはファミコンと離れても、この人気ゲームのシリーズは続けていこうと考えておるはず。で、ファミリーというファミコンをイメージする言葉をタイトルからはずしたんだろう。

……でさ、発売時期も、ちょっと不思議だよね。本当だったら今年の年末商戦にぶつけての12月発売、ってのが常識的だもの。

ナムコと任天堂の契約は7月いっぱい。それまでにマスターのロムを完成させ、任天堂の認可を受ければ良いことになっている。だから、それに間に合うように……というのが今回の緊急発売の真相だろう。いちおうナムコ側では、夏場になると野球ゲーム熱が高まってくるので、それに合わせて……とコメントしてはいるが……。

なるほどね、任天堂・ナムコ契約問題の思わぬ副産物ってところだね。でもさ、このゲームってファミスタ'88のゲーム構成そのまんま、チーム各選手のデータを少し変更してるだけなんでしょ……やっぱ新しいファミスタには、それなりのバージョンアップを期待したかったな……。

「ファミスタ'87」以降、データの変更に、ナムコが甘んじているうちに、アスキーの「ベストプレープロ野球」、あと業務用だけど、カプコンの「ドカベン」あたりが斬新なコンセプトでがんばってる気がするもんね。

ま、そこは王者の貫禄だろうけど冒険を望んでみたくなるファミスタ最新作なのである。

SCHEDULE 新作スケジュール表

5・6・7月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月19日	Ⓒ	天地を喰らう	カプコン	¥5900
5月19日	Ⓒ	ベースボールスター	SNK	¥5900
5月23日	Ⓓ	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	¥2600※
5月26日	Ⓒ	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	¥5900
5月26日	Ⓒ	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5500
6月21日	Ⓓ	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	¥2600※
6月23日	Ⓒ	チャイルズクエスト	ナムコ	¥5500
6月27日	Ⓒ	クインティ	ナムコ	¥4900
6月30日	Ⓒ	殺人倶楽部	セタ	¥6800
6月30日	Ⓒ	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
6月下旬	Ⓒ	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
6月下旬	Ⓓ	ビッグチャレンジ/GOGOボウリング	ジャレコ	¥3200(予)
6月下旬	Ⓒ	囲碁指南	ヘクト	¥5800
7月14日	Ⓒ	ホワイトライオン伝説	ケムコ	¥5900
7月27日	Ⓒ	MOTHER	任天堂	¥6500※
7月中旬	Ⓒ	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
7月中旬	Ⓒ	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
7月下旬	Ⓒ	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	¥6300
7月下旬	Ⓒ	ウイロー	カプコン	¥5900(予)
7月下旬	Ⓒ	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	未定
7月	Ⓒ	ケルナグール	ナムコ	¥4900(予)
7月	Ⓒ	パーフェクトボウリング	トンキンハウス	¥5500
7月	Ⓒ	ドラゴンニンジャ	ナムコ	¥5800(予)

8・9・10・11・12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月上旬	Ⓒ	なんてったって!! ベースボール	サン電子	未定
8月上旬	Ⓒ	必殺道場破り	シグマ商事	¥6500
8月下旬	Ⓒ	名門/第三野球部	バンダイ	¥5800(予)
8月下旬	Ⓒ	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
8月下旬	Ⓒ	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
8月下旬	Ⓒ	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
8月下旬	Ⓒ	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
8月	Ⓒ	武田信玄2	ホット・ビィ	¥6800
8月	Ⓒ	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
8月	Ⓒ	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
8月	Ⓒ	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
8月	Ⓒ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
8月	Ⓒ	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500(予)
8月	Ⓒ	コズミックウォーズ	コナミ	¥6500(予)
8月	Ⓒ	ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	¥5900
9月20日	Ⓒ	ウルティマ~聖者への道~	ポニーキャニオン	¥5900
9月下旬	Ⓒ	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
9月下旬	Ⓒ	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
9月下旬	Ⓒ	未来戦士ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
9月下旬	Ⓒ	ソフトボール天国	トンキンハウス	未定
9月	Ⓒ	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
9月	Ⓒ	マルサの女	カプコン	¥5900(予)
9月	Ⓒ	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
9月	Ⓒ	ロボコップ	データイースト	¥5800(予)
9月	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
10月	Ⓒ	ゴズミックイプシロン	アスミック	未定
10月	Ⓒ	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
10月	Ⓒ	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
10月	Ⓒ	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
10月	Ⓒ	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
10月	Ⓒ	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
10月	Ⓒ	飛龍の拳3	カルチャーブレーン	未定
10月	Ⓒ	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
10月	Ⓒ	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
11月下旬	Ⓒ	ホステージ	ケムコ	未定
11月	Ⓒ	名門多古西応援団	アスミック	未定
12月	Ⓒ	キャットランナー	ケムコ	未定
12月	Ⓒ	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	未定
12月	Ⓒ	ガンヘッド	バリエ	未定
12月	Ⓒ	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
12月	Ⓒ	ザ・マネーゲームII~兜町の奇跡(仮)	ソフエル	未定
12月	Ⓒ	イースII	ビクター音楽産業	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	レッキングクルー	書きかえ中	タマ アンド フレンズ				
書きかえ中	タロット占い	書きかえ中	ビッグチャレンジガンファイター				
書きかえ中	パチンコGP	5月19日	パット・パット・ゴルフ				
書きかえ中	ハレーウォーズ	5月30日	ピンボール				
書きかえ中	SDガンダムマップコレクション	6月6日	フェアリーテイル				
書きかえ中	機動警察パトレイバー	6月12日	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)				
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	7月7日	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
未定	Ⓒ	ドラゴンクエストIV導かれし者たち	エニックス	未定
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	Ⓒ	アーコン	BPS	未定
	Ⓒ	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	Ⓒ	燃えるお兄さん	東宝	未定
	Ⓒ	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	Ⓒ	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	Ⓒ	道～タオ～	バップ	未定
	Ⓒ	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	麻雀大会	光栄	未定
	Ⓒ	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	Ⓒ	プレジデントの選択	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥5900
	Ⓒ	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	Ⓒ	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	未定
	Ⓒ	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
	Ⓓ	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	Ⓓ	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	Ⓒ	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	Ⓒ	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	ダブルドラゴンII	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	忍者龍剣伝II	テクモ	未定
	Ⓒ	激闘スタジアム!!	テクモ	未定
	Ⓒ	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	Ⓒ	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	Ⓒ	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	Ⓒ	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	Ⓒ	キテレツ大百科	エポック社	未定
	Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	白い鷹(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	忍者COP サイゾウ	九娯貿易	未定
	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	Ⓒ	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	未定
	Ⓒ	中華大仙	タイトー	未定
	Ⓒ	激突四駆バトル(仮)	アイレム	未定
	Ⓒ	棒球団(仮)	アイレム	未定
	Ⓒ	神仙伝(仮)	アイレム	未定
	Ⓒ	バリバリ伝説	タイトー	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	未定
	Ⓒ	星霊狩り	ハドソン	未定
	Ⓒ	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
	Ⓒ	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	クオーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	ファミコン野球盤	エポック社	未定
	Ⓒ	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	Ⓒ	アマドックス	ナツメ	未定
	Ⓒ	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	Ⓒ	明治維新	ユース	¥6200
	Ⓒ	ファリア	ハイスコア	¥6200
	Ⓒ	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	未定
	Ⓒ	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴン	ポニーキャニオン	未定

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●ビクター音楽産業より「イースII」の発売が決定。年末発売予定です。

●トーワチキからは、シューティングアクションゲーム「ロッド・オブ・ブルークリスタル」が来春発売されます。

●ナムコから「ファミスタ'89開幕版」が、この夏に(7月～8月ごろか?)発売されます。「ファミリースタジアム'88」のデータ変更を中心として、マイナーチェンジして登場とのこと。

●ケムコから発表された「ホステージ」はパソコン(AMIGA)版から移植のAG。

●メサイアでは年内発売の予定で、ファンタジーSLGとAVGを開発中。どちらもPCエンジン用、タイトルは未定です。

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格	発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月29日	テニス	任天堂	¥2600※	未定	テスボール	ケムコ	未定
6月14日	テトリス	任天堂	¥2600※	未定	海戦ゲーム	ユース	未定
7月下旬	上海	ハル研究所	¥2900	未定	ロックンチェイス	データイースト	未定
8月21日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3900(予)※	未定	F1レース	任天堂	未定
9月	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2980	未定	ゴルフ	任天堂	未定
今秋	パチンコタイム	ココナッツジャパン	未定	未定	[illegible]	バンダイ	¥2800※
未定	ローラーボール	ハル研究所	未定	未定	五目ならべ(仮)	トーワチキ	未定
未定	SA・GA(仮)	スクウェア	未定				

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月25日	パワーゴルフ	ハドソン	¥5800
5月30日	ナグザットオープン	ナグザット	¥6300
6月1日	バックランド	ナムコ	¥5200
6月22日	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300
6月23日	ヴァリスII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
6月30日	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥6200
6月30日	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	¥7200
6月中旬	サイバークロス	フェイス	¥6300
6月下旬	神武伝承	ビッグクラブ	¥6700
6月	わいわい魔雀	ビデオシステム	¥5800
7月7日	ガンヘッド	ハドソン	¥5800
7月14日	サイドアーム	NECアベニュー	¥5400
7月下旬	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
7月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900
7月下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
7月	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定
8月上旬	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	未定
8月上旬	武田信玄	エイコム	¥5600
8月中旬	BREAK IN	ナグザット	¥5500(予)
8月中旬	ロックオン	ビッグクラブ	¥6700
8月	弁慶外伝	サン電子	未定
8月	大地くんクライシス	サリオ	未定
8月	麻雀学園	フェイス	未定
8月	ブルファイト	クリーム	未定
8月	獣王記	NECアベニュー	未定
8月	ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF	データイースト	未定
8月	酒井法子(タイトル未定CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
9月	忍	アスミック	未定
9月	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
10月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
今夏	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
今夏	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	未定
今夏	パワーリングII	ハドソン	未定
今秋	これがプロ野球!'89	インテック	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダイアラス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	FOMULA№1(仮)	ヒューマン	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	MR. HELIの大冒険	アイレム	未定
未定	バスケット(仮)	エイコム	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説	ハドソン	未定
未定	美少女学園(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月15日	サンダーフォースIIMD	テクノソフト	¥6800
6月下旬	北斗の拳・新世紀末救世主伝説	セガ	¥6000
7月	ワールドカップサッカー	セガ	未定
8月上旬	大魔界村	セガ	¥6800(予)
8月	スーパー・ハイドライド	アスミック	未定
8月	マージャンCOP・竜	セザ	未定
9月	ランボーIII(仮)	セガ	未定
9月	スーパーマスターズ(仮)	セガ	未定
10月	スーパーハングオン	セガ	未定
今夏	TEL TELまぁーじゃん	サン電子	未定
未定	TEL TELスタジアム	サン電子	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	孔雀王2	セガ	未定

CALENDAR 5/19〜6/2

5 19 (金)	ファミコン必勝本Vol.11発売 Ⓒ天地を喰らう(カプコン)発売 Ⓒベースボールスター(SNK)発売
20 (土)	
21 (日)	
22 (月)	
23 (火)	Ⓓファミコン探偵倶楽部PART2(任天堂)発売
24 (水)	
25 (木)	PCパワーゴルフ(ハドソン)発売
26 (金)	Ⓒスーパーチャイニーズ2(カルチャーブレーン)発売 Ⓒ帰って来た!軍人将棋なんやそれ!?(ソフエル)発売
27 (土)	
28 (日)	
29 (月)	
30 (火)	PCナグザットオープン(ハドソン)発売
31 (水)	
6 1 (木)	
2 (金)	ファミコン必勝本Vol.12発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表します。

期待されつつカプコンの「天地を喰らう」が発売されました。本誌今号のQ&Aを参考にしてプレイして下さいね。さてもう5月も下旬。みなさん5月病なんかかからずがんばってね!



続々登場するゲームテレカの特集!『ゲームテレカが熱いぞ!』。これからどんな展開をみせるか楽しみなゲームボーイのコーナー『ゲームボーイクラブ』が新連載で登場。『ドラクエⅣ』や『MOTHER』などなどホットなゲームも紹介の必勝本、次号は…

6/2 金曜日発売 オールカラー

●定価260円(税込み)

編集後記

次号から新連載で亀仙松ちゃんとみそくんの愛の交換コラム(?)がはじまる予定です。現段階ではまだ白紙の状態。でも、あれー、〆切って明日じゃん。大丈夫かなー。 (井)

発売スケジュールにCD-ROMソフトのタイトルが目だつようになったね。ただ、今までのゲームの枠を大きく越えたものはないみたい。"想像を絶する"ってのが欲しいよね。(ハルク)

近頃ゲーム業界以外の人がゲームをつくるのが、トレンディーだという。ここは一発、日本ハムの近藤監督あたりに野球ゲームをつくってもらいたいと思ってる。 (ヒラ坊)

編集部に遊びにきてくれる女の子達はみんなとっても元気。ハキハキしていて明るくて、見てるだけで楽しくなっちゃいます。また、遊びにきてくださいね。 (マッキー)

ゴールデンウィークも終わり、次は夏休みをひたすら待つ毎日。その夏に向けて、JICCではビデオ「昆虫大パレード(仮称)」を出しますのでヨロシク。 (高城)

ファミコン必勝本 6月2日号 Vol.11

EDITORS/井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF/レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　大堀康祐　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　晶川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

1989年6月2日号
定価260円(税込み)
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話 (編集部)03−239−0237 (営業部)東京03−234−4621・大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所　中日本印刷株式会社
©JICC出版局 1989
雑誌コード 27801−6/2
Printed in Japan


FAMICOM FAMILY
★東京ドーム100名(ペアで50組)ご招待。
夏休み期間中、東京ドームで行われるプロ野球戦チケットをペアでプレゼント。
★ベースタ・オリジナルテレフォンカード1000名。
【応募方法】官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年をお書きの上、ご応募ください。抽選の上、当選者に賞品をプレゼント致します。
【あて先】564 大阪府吹田市豊津町18-12 ㈱SNK ベースタ・プレゼント係
【〆切り】1989年5月末日(消印有効)
尚、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
★大好評発売中★
大型球場 ダイナミックキャラ 納得の操作性
がぜん白熱ベースタだ。
2Mカセット バッテリーバックアップ付ロム
5,900円(税別)
●オリジナルチーム●収益金システム●監督モード
●気軽にVS・熱中リーグ戦…などなど、
興奮ワザがいっぱいだ。
めざせ三冠王
ベースボールスター
今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス
東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
SNK
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。



ファミコン必勝本
6月2日号
1989年6月2日発行 第4巻第11号(通巻72号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27801-6/2